

**POLA PEMANFAATAN WAKTU LUANG DI
KALANGAN MAHASISWA**

**Studi Deskriptif Tentang Pola Pemanfaatan Waktu Luang di Kalangan
Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga
di Kota Surabaya**

SKRIPSI

KKB
KK-2
Fis. S. 82/18
Nur
P



Disusun oleh :

HELEN NURSINTAULI
Nim. 079514801

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

Semester Genap tahun 2003 / 2004

**POLA PEMANFAATAN WAKTU LUANG DI
KALANGAN MAHASISWA**

**Studi Deskriptif Tentang Pola Pemanfaatan Waktu Luang di Kalangan
Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga
di Kota Surabaya**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga
Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi**

Disusun oleh :

**HELEN NURSINTAULI
Nim. 079514801**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

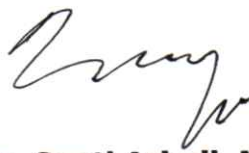
Semester Genap tahun 2003 / 2004



LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan

Surabaya, 18 Juni 2004



Drs. Septi Ariadi, MA

Nip. 131 836 626

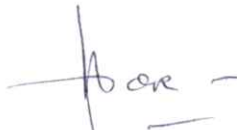


LEMBAR PENGESAHAN
POLA PEMANFAATAN WAKTU LUANG DI
KALANGAN MAHASISWA

Studi Deskriptif Tentang Pola Pemanfaatan Waktu Luang di Kalangan
Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga
di Kota Surabaya

Surabaya, 18 Juni 2004
Komisi Tim Penguji

Ketua



Dra. Siti Norma M.S.
NIP. 130 683 846

Anggota



Drs. Doddy S. Singgih Msi.
NIP. 131 406 096

Anggota



Drs. Septi Ariadi, MA
NIP. 131 836 626

KATA PENGANTAR

Puji syukur tak terhingga kepada Tuhan Allah Yang Maha Kuasa, karena hanya dengan berkat, kasih dan karunia-Nya semata penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan bagi penulis untuk meraih gelar sarjana sosiologi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Airlangga Surabaya. Penulis akui cukup banyak tantangan yang harus dihadapi penulis selama proses pengerjaan skripsi ini baik dari internal maupun eksternal. Namun penulis yakin semua ini tidak lepas dari rencana-Nya yang indah. Dan penulis merasa bersyukur atas rahmat Tuhan sehingga mampu mengatasi berbagai tantangan yang ada. Serta penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi, termasuk juga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Judul ini penulis angkat karena adanya ketertarikan melihat bahwa selama ini pemanfaatan waktu luang yang baik selalu menjadi hal yang gampang-gampang susah bagi kebanyakan mahasiswa. Pada awalnya terdapat keinginan untuk dapat mengatur dan memanfaatkan waktu luangnya nanti sebaik mungkin, mengingat jam kuliah dirasa relatif lebih bebas dibandingkan sekolah lanjutan. Tetapi pada akhirnya kerap kali niat tersebut terabaikan. Pemanfaatan waktu luang juga menjadi prioritas yang berbeda bagi orang yang belum berkeluarga dan yang sudah. Dan dalam memanfaatkan waktu luang juga banyak berkaitan dengan hal yang pribadi bagi seseorang, sehingga bila hal yang dilakukan tersebut dianggap tidak lazim di masyarakat maka pelakunya akan lebih tertutup dalam memberikan informasi.

Ucapan terima kasih penulis yang pertama yaitu untuk Mama dan Papa yang sangat baik dan selalu berusaha memberikan yang terbaik bagi anak-anaknya, terima kasih untuk cinta, kasih sayang, perhatian, dukungan dan doa-doa yang tiada pernah henti dipanjatkan untuk keberhasilan penulis dalam segala hal. Untuk Hiffman dan Helena, terima kasih untuk kasih sayang, dukungan dan doa kalian. Terima kasih juga kepada Bude Adelina (alm.), yang sudah mengasihi penulis seperti anak sendiri, terima kasih atas segalanya. Semoga penulis bisa menjadi orang terbaik yang penulis mampu lakukan. Tidak lupa untuk Oom Harry dan Tante Harry (alm.), Eyang Papa, para eyang lainnya, Kak Tiur, terima kasih atas atensi dan dukungannya.

Terima kasih untuk Fajar Nugroho "Widhy" Widyanto atas perhatian, dukungan dan doanya selalu, serta senantiasa memotivasi penulis supaya menyelesaikan skripsi. *Congratulations* ya, kamu *udah* lulus. Untuk mas Gandi "Sony" Wicaksono yang selalu memberikan perhatian, dukungan, saran, kritik dan omelannya yang bikin sebel, juga selalu memotivasi dan mengingatkan penulis agar segera lulus. *Thanks* atas fasilitas komputer

dan printernya saat penulis membutuhkan, sudah menemani penulis begadang saat mengerjakan skripsi (walaupun akhirnya tertidur karena baru sembuh). *Thanks* selalu mengingatkan penulis agar menyelesaikan skripsi ya... *Thanks for all...*

Penulis berterima kasih pada orang-orang yang telah membuat penulis berhasil menyelesaikan kuliah dan skripsi ini, semoga Tuhan senantiasa memberkati.

Ucapan terima kasih penulis untuk seluruh Dosen Sosiologi dan Dosen FISIP Unair yang telah memberikan bekal ilmu kepada semua mahasiswanya, juga perhatian, bimbingan, dan empati bagi mahasiswanya, termasuk kepada penulis. Secara khusus ucapan terima kasih untuk Dosen penulis berikan kepada :

- Bapak Drs. Septi Ariadi, MA – selaku dosen pembimbing, yang sangat banyak membantu penulis dalam penulisan skripsi, atas kesabarannya dan ketelatenannya membimbing penulis. Juga atas perhatiannya yang besar terhadap semua mahasiswanya termasuk penulis.
- Bapak Drs. Herwanto A.M., MA – selaku dosen wali penulis, yang selalu memberikan perhatian dan dukungan pada seluruh mahasiswanya, termasuk pada penulis dalam studi.
- Bapak Drs. I.B. Wirawan, SU - selaku dosen, yang selalu mendukung dan mengingatkan penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
- Bapak Prof. DR. Hotman M. Siahaan – selaku dosen dan dekan, atas dukungan dan perhatian kepada semua mahasiswanya termasuk penulis.

Buat para sahabatku “Dewa Hellyes”: Dede, Wara, Henny, Telly, Yessy, juga Sandra, beserta pasangan-pasangannya, terima kasih buat persahabatan kita dan dukungan kalian. *Keep together girls...* Juga buat sahabat-sahabatku di Sosiologi’95 Unair: Ade, Ana, Eva, *thanks for everything..*, serta buat Wina yang jauh disana, *thanks* atas *support*-nya. Terima kasih juga buat Ria, Della, Putu (Sos’96), Herman, Tika (Sos’95), Juni, Dece, Vivi, atas dukungan, perhatian dan doanya.

Secara khusus penulis mengucapkan terima kasih buat teman-teman yang sangat banyak membantu penulis yaitu: Ryan, Widi, dan Heri (Sos’95), atas bantuannya bagi penulis. Bantuan masukan kalian benar-benar berarti bagi penulis. Skripsi ini sulit terwujud tanpa dukungan kalian. Buat Buyung (Sos’97) *thanks* atas bantuannya. Juga buat Bruri (Smada’94), *thanks* pinjaman printernya.

Ungkapan terima kasih juga untuk teman-teman yang lain, Sosiologi’95: Budi, Ristyawan “Pungky”, Rony, Reva (Sos’98), Didik (Sos’97), Yuli (Antro’98), Rocky (Kom’00), Lisa (Kom’00), “Doni” Bagus, Nana “Jon”, Hastuti, Dedek (kost), serta untuk seluruh teman-teman Sosiologi ’95, dan semua teman dan saudara penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas perhatiannya buat penulis. Semoga kita kompak selalu.

Terima kasih juga sebesar-besarnya untuk para responden dan orang-orang yang belum sempat penulis sebutkan. Mohon maaf belum sempat tercantum. Penulis tidak lupa atas bantuan dan perhatian kalian.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik membangun dari para pembaca supaya penulis dapat meningkatkan pengetahuan, wawasan dan kemampuan yang akan sangat berguna bagi penulis.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 18 Juni 2004

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN-HALAMAN PEMBUKA

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GRAFIK	viii
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAKSI	xii

BAB I PENDAHULUAN

BAB I PENDAHULUAN	1
I.1. Latar Belakang Masalah	1
I.2. Perumusan Masalah	16
I.3. Tujuan Penelitian	16
I.4. Manfaat Penelitian	17
I.5. Kerangka Teoritik	18
I.6. Metode Penelitian	35
I.6.1. Definisi Operasional	35
I.6.2. Tipe Penelitian	36
I.6.3. Lokasi Penelitian	37
I.6.4. Populasi dan Sampel	38
I.6.5. Teknik Pengumpulan Data	42
I.6.5.1. Kuisisioner dan Wawancara Mendalam	42
I.6.6. Teknik Analisa Data	44

BAB II SEKILAS TENTANG FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS AIRLANGGA

BAB II SEKILAS TENTANG FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS AIRLANGGA	45
II.1. Sejarah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga	45

II.2. Data-Data Lokasi Penelitian	48
II.2.1. Data Mahasiswa Aktif FISIP UNAIR	48
BAB III ANALISIS DATA	51
III.1. Status Sosial Ekonomi	51
III.2. Pemanfaatan Waktu Luang	59
III.3. Faktor-Faktor Pembentuk Perilaku	96
Bab IV PENUTUP	118
IV.1. Kesimpulan	118
IV.2. Saran	121
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR PUSTAKA	a
PERHITUNGAN VALIDITAS DATA	
KUISIONER	

DAFTAR GRAFIK

1. Grafik 1. Penyebab Shopaholic	12
2. Grafik III.1.1. Jenis Pendidikan Non Formal	52
3. Grafik III.1.2. Jenis Pekerjaan Responden	53
4. Grafik III.1.3. Sumber Dana Kuliah	54
5. Grafik III.1.4. Prosentase Kebutuhan Hidup	55
6. Grafik III.1.5. Tingkat Pendapatan Responden Yang Bekerja	55
7. Grafik III.1.6. Tingkat Pengeluaran Respon	56
8. Grafik III.1.7. Tempat Tinggal Responden	57
9. Grafik III.1.8. Kepemilikan Barang	57
10. Grafik III.1.9. Nilai Tabungan	58
11. Grafik III.2.1. Jumlah Pengambilan SKS Dalam Satu Semester	60
12. Grafik III.2.2. Proporsi Waktu Untuk Kuliah	60
13. Grafik III.2.3. Motivasi Bekerja	62
14. Grafik III.2.4. Status Pekerjaan	63
15. Grafik III.2.5. Lama Bekerja Dalam Seminggu	64
16. Grafik III.2.6. Prioritas Antara Kuliah Dan Bekerja	65
17. Grafik III.2.7. Waktu Luang Selain Yang Dimiliki Kuliah Dan Bekerja	66
18. Grafik III.2.8. Kegiatan Mengisi Waktu Luang	67
19. Grafik III.2.9. Jenis Kegiatan Yang Sering Dilakukan Dalam Satu Bulan	68
20. Grafik III.2.10. Hobi Yang Sering Dilakukan Selama Satu Bulan Terakhir	69
21. Grafik III.2.11. Jenis Organisasi Kampus Intra Fakultas Yang Diikuti	70
22. Grafik III.2.12. Motivasi Keikutsertaan Dalam Organisasi Intra Kampus Tingkat Fakultas	71
23. Grafik III.2.13. Motivasi Keikutsertaan Organisasi	72
24. Grafik III.2.14. Motivasi Keikutsertaan Organisasi Tingkat Kampus	73
25. Grafik III.2.15. Jenis Organisasi Kemasyarakatan Ekstra Kampus Yang Diikuti	73

26. Grafik III.2.16. Motivasi Keikutsertaan Dalam Organisasi Kemasyarakatan Ekstra Kampus	74
27. Grafik III.2.17. Frekuensi Keikutsertaan Dalam Organisasi Kemasyarakatan Ekstra Kampus	75
28. Grafik III.2.18. Jenis Olah Raga Yang Dilakukan	76
29. Grafik III.2.19. Intensitas Olah Raga Yang Dilakukan Dalam 1 Minggu	76
30. Grafik III.2.20. Intensitas Melakukan Olah Raga	77
31. Grafik III.2.21. Alasan Melakukan Olah Raga	78
32. Grafik III.2.22. Jenis Kegiatan Keagamaan Yang Diikuti	78
33. Grafik III.2.23. Intensitas Kegiatan Keagamaan	79
34. Grafik III.2.24. Motivasi Melakukan Kegiatan Keagamaan	80
35. Grafik III.2.25. Jenis Kegiatan Keilmuan Yang Diikuti	80
36. Grafik III.2.26. Motivasi Mengikuti Kegiatan Keilmuan	81
36. Grafik III.2.27. Intensitas Kegiatan Keilmuan Dalam Satu Minggu	82
37. Grafik III.2.28. Jenis Kegiatan Kesenian Yang Diikuti	83
38. Grafik III.2.29. Motivasi Melakukan Kegiatan Kesenian	84
39. Grafik III.2.30. Intensitas Kegiatan Dalam Satu Minggu	85
40. Grafik III.2.31. Jenis Kegiatan Hiburan/Rekreasi	86
41. Grafik III.2.32. Motivasi Kegiatan Hiburan/Rekreasi	87
42. Grafik III.2.33. Intensitas Melakukan Kegiatan Hiburan/Rekreasi Dalam 1 Minggu Terakhir	88
43. Grafik III.2.34. Kegiatan Mengisi Waktu Luang Yang Melanggar Norma Sosial	89
44. Grafik III.2.35. Waktu Pertama Kali Melakukan Minum-Minuman Keras	90
45. Grafik III.2.36. Waktu Pertama Kali Mengonsumsi Narkoba	91
46. Grafik III.2.37. Intensitas Kegiatan Minum-Minuman Keras Dalam 1 Minggu Terakhir	92
47. Grafik III.2.38. Intensitas Mengonsumsi Narkoba Dalam 1 Minggu Terakhir	93
48. Grafik III.2.39. Intensitas Melakukan Seks Pranikah Dalam 1 Minggu	94

49. Grafik III. 3.1. Jenis Kegiatan Yang Dilakukan Untuk Mengisi Waktu Luang	97
50. Grafik III.3.2. Manfaat Kegiatan Bagi Kesehatan Fisik	98
51. Grafik III.3.3. Manfaat Kegiatan Bagi Kesehatan Psikis	99
52. Grafik III.3.4. Manfaat Kegiatan Untuk Memperluas Pergaulan	100
53. Grafik III.3.5. Manfaat Kegiatan Sebagai Wahana Evaluasi Diri	101
54. Grafik III.3.6. Manfaat Kegiatan Untuk Proses Belajar Dewasa	102
55. Grafik III.3.7. Manfaat Kegiatan Untuk Proses Belajar Mengambil Keputusan Sendiri	103
56. Grafik III.3.8. Menentukan Tidaknya Faktor Kesenangan Pribadi	104
57. Grafik III.3.9. Pengaruh Faktor Kebiasaan Keluarga	105
58. Grafik III.3.10. Pengaruh Faktor Kesenangan Kelompok Bermain	107
59. Grafik III.3.11. Pengaruh Faktor Prestige/Gengsi	108
60. Grafik III.3.12. Pengaruh Faktor Aktualisasi Status	109
61. Grafik III.3.13. Pengaruh Faktor Lingkungan Masyarakat	110
62. Grafik III.3.14. Pengaruh Faktor Media Massa	111

DAFTAR TABEL

Tabel I.1. Kegiatan Di Waktu Luang Responden Kategori Lambat	14
Mengerjakan Skripsi	14
Tabel I.2. Kegiatan Di Waktu Luang Responden Kategori Cepat	15
Mengerjakan Skripsi	15
Tabel II.1. Data Mahasiswa Aktif FISIP UNAIR Semester Gasal	49
2001/2002 Per Tanggal 22 November 2001	49
Tabel II.2. Data Mahasiswa Aktif FISIP UNAIR Semester Genap	49
2001/2002 Per Tanggal 3 Mei 2002	49
Tabel II.3. Data Mahasiswa Aktif FISIP UNAIR Semester Gasal 2002/2003	50
Tabel II.4. Data Mahasiswa Aktif FISIP UNAIR Semester Genap	50
2002/2003	50

ABSTRAK

Kemajuan yang dialami dalam bidang teknologi tampak menghadirkan berbagai aspek positif dan negatif dalam masyarakat. Salah satu efek negatif yang timbul adalah fenomena mahasiswa menjadi pecandu berat narkoba jenis suntikan mulai merambah ke sejumlah kota-kota besar di Indonesia.

Perkembangan yang terjadi belakangan ini menunjukkan bahwa pergaulan remaja memang semakin mencemaskan. Para pelajar lebih mudah terjerat narkoba. Dan melihat jumlah pelajar yang besar ini, tidak heran jika disamping mahasiswa pelajar merupakan pasar baru bagi para pengedar narkoba.

Dengan latar belakang permasalahan diatas maka pemanfaatan waktu luang juga merupakan salah satu faktor yang penting bagi seorang mahasiswa dalam menyelesaikan masa studinya. Namun jika penggunaan waktu luang tersebut kurang tepat atau disalahgunakan dapat terjadi hal-hal yang kurang baik.

Oleh penelitian ini mengambil permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana pola pemanfaatan waktu luang di kalangan mahasiswa?
- b. Faktor-faktor apa sajakah yang membentuk pola pemanfaatan waktu luang di kalangan mahasiswa?

Lokasi yang dipilih sebagai lokasi penelitian adalah Kota Surabaya. Penentuan lokasi penelitian ini didasari pertimbangan bahwa Surabaya memiliki berbagai macam tempat, jenis, sarana dan pilihan bagi kaum muda untuk mengisi waktu luangnya. Tentu saja variasi-variasi memilih kegiatan mengisi waktu luang bagi kaum muda akan semakin banyak.

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa D-3 dan S-1 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Hal ini didasari oleh beberapa pertimbangan antara lain, adanya penelitian sebelumnya yang mendapatkan data mengenai perilaku pemanfaatan waktu luang dari mahasiswa yang lambat dalam mengerjakan skripsi (Herawati, 1986).

Kedua, mahasiswa D-3 dan S-1 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya memiliki variasi perbedaan latar belakang seperti asal, karakter, lingkungan dan status sosial ekonomi yang cukup beragam.

Ketiga, peneliti adalah juga mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya.

Penelitian ini menggunakan teori voluntaristik Parsons, dimana seorang aktor dipengaruhi oleh beberapa faktor dalam usahanya untuk mencapai tujuan (*goals*). Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori kebutuhan dasar manusia dari Maslow.

Sedangkan untuk waktu luang, penelitian ini menggunakan acuan yang dipakai oleh Veblen, dimana *Leisure time* adalah waktu luang atau waktu senggang. Baginya waktu luang adalah waktu untuk bersantai yang terjadi antara dua waktu bekerja atau waktu bebas dari semua pekerjaan pokok (Veblen dalam Vegeer, 1985:105-106).

BAB I
PENDAHULUAN



BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan yang dialami dalam bidang teknologi tampak menghadirkan berbagai aspek positif dan negatif dalam masyarakat. Berbagai teknologi tampak berlomba berusaha memanjakan masyarakat dengan penemuan-penemuan yang bertujuan untuk mempermudah seseorang mendapatkan tujuannya. Hadirnya internet dan telepon seluler (ponsel) di pasaran makin mempermudah komunikasi dan menghemat waktu. Stasiun televisi swasta yang bermunculan, baik itu yang dapat disiarkan secara biasa atau TV kabel, menyiarkan berbagai acara yang bersifat mulai dari pendidikan, maupun sekedar menghibur. Anak-anak pun mudah dipengaruhi oleh hal-hal yang bersifat *glamour* yang diekspos televisi, hingga timbul keinginan untuk mencobanya, untuk mencari sesuatu yang baru dan pengalaman yang belum pernah mereka dapatkan. Bioskop yang menyajikan berbagai jenis tontonan berupa adegan – adegan vulgar begitu mudah dijangkau oleh kalangan pelajar dan mahasiswa. Belum lagi VCD yang semakin mudah dan murah diperoleh. Dengan adanya VCD bajakan yang semakin menjamur dimana-mana ini, dimanfaatkan pula oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab untuk mengeruk uang dengan mudah. Banyaknya VCD porno yang dipajang di

kawasan kaki lima, atau disewakan di rental, yang mudah diperoleh orang dewasa bahkan remaja dan anak yang belum cukup umur.

Munculnya kasus VCD porno di kalangan mahasiswa makin membuka mata masyarakat bahwa sebenarnya kultur budaya masyarakat kita pun sudah sama bebasnya dengan negara-negara industri barat yang lebu sering mengeksploitasi situasi dengan bebas. Semua orang tahu, bukan hanya mahasiswa Itenas, mahasiswa lain pun kini makin terbiasa dengan pergaulan seks bebas (Daery dalam *Jawa Pos*, 2 November 2001). Ini merupakan dampak dari pergaulan bebas (*free sex*) yang semakin meluas di Indonesia. Hasil polling yang dilakukan Deteksi – Jawa Pos terhadap 834 mahasiswa – 424 laki-laki dan 410 perempuan – mengungkapkan sebanyak 115 laki-laki (27.1%) atau seperempatnya telah melakukan hubungan seksual sebelum menikah. Sementara, 5.8% responden wanita atau sekitar 24 responden perempuan mengaku melakukan hubungan seks sebelum menikah (*Jawa Pos*, 24 Desember 2001).

Sementara itu fenomena mahasiswa menjadi pecandu berat narkoba jenis suntikan mulai merambah ke sejumlah kota-kota besar di Indonesia. Menurut dr. Arya Sidemen MPH, dari hasil survei yang dilakukan di Jakarta dan Bandung terhadap para pecandu berat narkoba jenis suntikan, 30% dinyatakan positif HIV/AIDS. Ironisnya, dari jumlah yang positif akibat narkoba suntik ini, 60% lebih adalah mahasiswa. Fenomena tersebut juga mulai menggejala di Surabaya. Seperti

diberitakan dalam satu bulan ini, ditemukan 17 penderita baru HIV/AIDS di Jatim, dimana diantara jumlah itu, terdapat enam mahasiswa yang positif HIV (*Jawa Pos*, 28 November 2000). Dibandingkan dengan konsumen narkoba lainnya, kelompok mahasiswa yang menjadi pecandu narkoba jenis suntikan tergolong eksklusif, kebanyakan dari kelas menengah ke atas dan mereka adalah kelompok yang paling jeli melihat asli tidaknya barang (berhubungan dengan kualitas narkoba). Hal ini karena kebanyakan mereka sebelumnya telah mengkonsumsi narkoba jenis oral dan hisap, sedangkan jenis suntikan ini yang paling berat. Kelompok mahasiswa yang menjadi pecandu narkoba jenis suntikan ini sangat piawai dalam menyembunyikan perilaku negatifnya sehari-hari, termasuk penampilan mereka di kampus. Sedangkan lokasi tempat mengkonsumsi, di kampus seperti kantin dan kamar mandi, atau di tempat kos serta tempat kontrakan bersama (*Jawa Pos*, 28 November 2000).

Perkembangan yang terjadi belakangan ini menunjukkan bahwa pergaulan remaja memang semakin mencemaskan. Para pelajar lebih mudah terjerat narkoba. Dan melihat jumlah pelajar yang besar ini, tidak heran jika disamping mahasiswa pelajar merupakan pasar baru bagi para pengedar narkoba. Seperti yang dijelaskan oleh Septi Ariadi, karakteristik psikologis pelajar yang kebanyakan suka berteman dengan seusianya, pergi bergerombol dalam bentuk geng-geng kecil, dan hubungan yang akrab satu dengan yang lain adalah sifat-sifat yang bisa dimanipulasi oleh para bandar narkoba untuk melebarkan jaringan dengan jerat mereka

yang mematikan. Di sisi lain, sebagai remaja, sifat pelajar yang cenderung mudah tergoda untuk mencoba hal-hal baru atau masuk dalam suasana baru yang ganjil, atau sifat mereka yang rentan untuk tergoda perkembangan gaya hidup *peer-group*nya, tak pelak semuanya akan menyebabkan pelajar seolah menjadi barang mainan yang menyenangkan bagi para bandar narkoba. (Ariadi; *Jawa Pos*, 15 Juni 2001).

Dalam pergaulan seseorang akan banyak dipengaruhi oleh kelompok teman seusia atau kelompok sepermainan terhadap orang tersebut sebagai individu. Pengaruh-pengaruh itu ada yang baik dan ada pula yang buruk, karena tidak jarang dijumpai tindakan yang dilakukan individu hanya didasari alasan ikut-ikutan teman atau hanya solidaritas semata tanpa adanya motivasi pribadi yang kuat dan jelas. Terkadang seseorang terpaksa melakukan berbagai tindakan yang kurang baik karena adanya "ajakan" atau "paksaan" tertentu dari kelompok teman seusianya. Sebagai akibat individu tersebut akan diremehkan, diejek, diasingkan, atau bahkan dimusuhi oleh lingkungannya. Sehingga individu tersebut terpaksa melakukan tindakan-tindakan tertentu yang oleh umum dianggap menyimpang, demi keselamatan dan harga dirinya. Berbagai tindakan semacam tawuran pelajar, narkoba, pesta seks dan sabu-sabu, kebanyakan merupakan hasil dari ajakan teman.

Menurut Soekanto (1989), sejak dilahirkan manusia memang sudah mempunyai naluri untuk hidup berkumpul dengan orang-orang lain. Bahkan kalau pada suatu saat orang tadi dipisahkan dari orang-orang lain,

maka kemungkinan besar keseimbangan jiwanya akan mengalami gangguan. Manusia mempunyai naluri untuk hidup berkumpul dengan orang-orang lain, karena memang manusia itu tidak diperlengkapi dengan alat-alat yang cukup untuk dapat hidup sendiri di dunia. Untuk menutupi kekurangan tadi manusia diperlengkapi dengan akal dan pikiran yang akhirnya menghasilkan kebudayaan yang sangat besar kegunaannya bagi pergaulan hidup yang dinamakan masyarakat. Maka tidak mengherankan bahwa seseorang senang hidup berkumpul dengan kawan-kawannya, walaupun hal itu tidak selalu membawa pengaruh yang baik baginya (Soekanto, 1996:16).

Pengaruh dari teman (*peer group*) yang tidak selalu baik ini seringkali juga disadari oleh seseorang. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Deteksi – Jawa Pos pada bulan Oktober 2001 terhadap pelajar SMU, pelajar SMK dan mahasiswa menunjukkan bahwa 79.1% mengakui mempunyai teman yang bersifat seperti benalu. Yang paling banyak dilakukan oleh teman tersebut adalah mengandalkan teman pada saat ujian (Jawa Pos, 9 Okt 2001).

Sementara itu mahasiswa yang digambarkan sebagai orang muda yang penuh vitalitas, keberanian, idealisme dan secara umum mempunyai pengetahuan plus karena sedang menempuh jenjang pendidikan tinggi, maka mereka masuk dalam golongan intelektual. Terlebih lagi karena jumlahnya yang cukup besar dan kedudukan mereka sebagai pihak yang sedang mempersiapkan diri untuk menjadi kaum intelektual sepenuhnya,

maka mereka mempunyai peranan yang sangat penting baik sebagai pemikir, pemimpin, atau pelaksana. Sebagai mahasiswa yang semestinya justru mempunyai tanggung jawab lebih besar dalam belajar daripada siswa tingkat sekolah lanjutan, mahasiswa malah mengalami kemerosotan dalam semangat belajar. Waktu belajar mahasiswa yang seharusnya lebih fleksibel dibanding pelajar kerap kali tidak termanfaatkan secara maksimal oleh mahasiswa. Mereka lebih sering terlihat sibuk diluar aktifitas yang terkadang tidak ada hubungannya dengan kegiatan kampus.

Kehidupan kampus memang menjanjikan berbagai kegiatan bagi mahasiswa. Apalagi ditunjang dengan adanya berbagai Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Baik yang berhubungan dengan bidang akademik maupun bidang-bidang lain. Tapi, tetap saja kegiatan yang berhubungan dengan akademik tampaknya kurang begitu diminati. Ironisnya, kegiatan-kegiatan yang diselenggarakan oleh UKM terkadang hanya jadi ajang formalitas semata. Sebagaimana dikatakan oleh Bagong Suyanto, bagi mahasiswa, ada indikasi bahwa sebagian besar aktivis kampus sekarang ini lebih terjebak memilih kegiatan politik praktis dan memerankan sebagai *watchdog* bagi proses penyelenggaraan kekuasaan negara. Kegiatan penelitian bukan saja kurang diminati, tetapi ada kesan juga kurang dipandang tidak terlalu relevan dan sepenting aksi pengontrolan terhadap kehidupan berdemokrasi.

Dalam kesibukannya, seseorang terkadang (lebih sering) merindukan adanya waktu luang yang dapat dipergunakan untuk

melakukan berbagai keinginannya. Kadangkala seseorang mengalami kejenuhan dalam menjalani kegiatan yang dilakukan sehari-hari. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah berekreasi, dimana kegiatan yang dilakukan bukan pekerjaan rutin, tapi akan memberikan hiburan. Cara seseorang memanfaatkan waktu luang belum tentu sama dengan orang lain. Rekreasi bagi remaja tidak sama dengan bermain-main seperti anak-anak, namun juga tidak sama dengan perilaku rekreasi orang dewasa, walaupun secara tidak langsung perilaku rekreasi remaja merupakan persiapan ke arah perilaku rekreasi orang dewasa (Soekanto,1989:4). Kalau anak-anak lebih senang mengulangi perbuatan, remaja cenderung menyukai hal-hal yang bervariasi dan pengalaman yang baru. Di balik perilaku rekreasi yang berbeda itu, ada seseorang dalam kepribadian yang sedang mencari identitasnya yang mantap (Soekanto,1989:6).

Bagi banyak mahasiswa, kuliah tampaknya hanya dipersepsikan sebagai sarana untuk memperoleh ijazah dan gelar kesarjanaan, sementara proses pendalaman keilmuan yang mereka tekuni seolah diabaikan. Sudah barang tentu tidak semua pelajar atau mahasiswa alergi terhadap kegiatan akademik. Selama ini, meski jumlahnya bisa dihitung dengan jari, tetapi dari tahun ke tahun selalu muncul peneliti-peneliti muda yang memiliki prestasi menakjubkan (Suyanto dalam *Surabaya Post*, 2 Mei 2001).

Waktu luang seseorang juga tidak selalu digunakan hanya untuk rekreasi saja. Ada yang memanfaatkan waktu luangnya untuk menambah pengetahuan dengan mengambil les seperti les bahasa, les musik, dan lainnya, yang dianggap baik dan disukainya, atau penting untuk masa depannya. Ada pula orang yang mengisi waktu luangnya hanya dengan bersantai-santai saja, mengobrol, atau apapun selama tidak membutuhkan pemikiran dan tenaga ekstra untuk dilakukan. Ada juga yang menyibukkan diri dengan menekuni hobinya – seperti mengkoleksi benda tertentu –, atau mengasah keterampilannya, misalnya menyanyi, bermain musik, dan ada pula yang melakukan olah raga atau permainan, seperti bilyard dan bowling. Sementara ada orang-orang lain mencoba mengisi waktu luangnya dengan bekerja - magang, juga bekerja *part time* dan *full time* -, berbisnis, baik itu aktivitas bisnis yang *part-time* atau *full time*. Mulai dari kerajinan tangan, usaha *garment* sampai berdagang alat berat. Dimana hal terakhir ini yang lebih banyak diminati oleh mahasiswa karena dianggap dapat dikerjakan sembari kuliah, dimana waktunya dapat diatur dan disesuaikan dengan keadaan. Tidak jarang pula yang hanya melakukan keisengan saja, atau sekedar mengisi waktu, misalnya dengan jalan-jalan, *shopping*, berjudi, dimana yang sedang trend saat ini adalah *togel* (toto gelap), atau saling berkirim sms baik itu lucu atau porno, *ngenet*, dan berbagai hal lain entah itu kreatif atau usil. Dari hal yang sekedar iseng itu mungkin pula menjadi negatif, tergantung pada pelakunya. Sebagian orang lagi mungkin lebih tertarik untuk berkencan,

baik itu lewat perkenalan biasa, atau memanfaatkan fasilitas kecanggihan teknologi yaitu melalui telpon dan internet yang menyediakan jalur khusus semacam *partyline* dan *chatroom* untuk sekedar ngobrol, sampai kencan. Saat ini, tidak sedikit orang yang mendapatkan pasangan hidupnya dari hasil seperti di atas.

Maraknya pusat-pusat perbelanjaan dan tempat-tempat hiburan, dirasakan makin membius seseorang untuk lebih bersenang-senang. Hanya cukup menyesuaikan dengan kondisi sosial ekonominya saja. Bagi para mahasiswa, kehadiran tempat-tempat tersebut dirasakan menunjang bagi ajang *gaunnya*. Sehingga muncul pula istilah "*dugem*" (dunia gemerlap) bagi tempat-tempat hiburan semacam *café* yang memang membidik usia mahasiswa dan eksekutif muda. Ditambah pula dengan kehadiran ponsel dan internet, yang makin melengkapi pergaulan yang lebih luas.

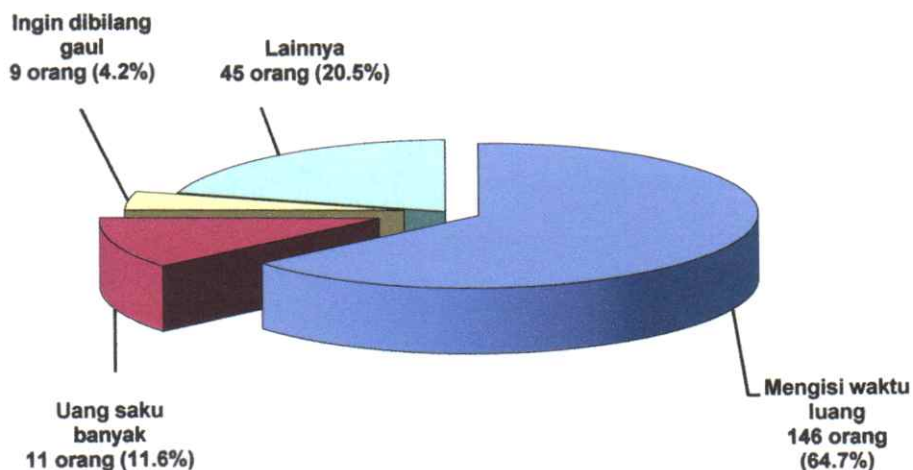
Pemandangan yang terjadi di saat *after hours* di beberapa mal atau plaza favorit yang ada di Jakarta seperti Plaza Senayan, Mal Pondok Indah, Plaza Indonesia atau Mal Taman Anggrek. Pemandangan serupa juga bisa ditemukan di sejumlah mal atau plaza di kota-kota besar lainnya seperti Bandung dan Surabaya. Di Bandung misalnya, Bandung Indah Plaza atau lebih populer dengan sebutan BIP, nyaris tak pernah sepi dari aktifitas anak-anak gaul yang nongkrong, *shopping* atau *dating*. Begitu juga dengan Tunjungan Plaza di Surabaya atau biasanya cuma disebut TP. Dalam praktiknya, keberadaan kafe di sejumlah mal atau plaza

tersebut menumbuhkan satu iklim tersendiri yang terbentuk oleh kehadiran anak-anak gaul, baik dari kalangan muda-mudi, *nite-society*, *public figure* maupun eksekutif muda. Iklim yang terbentuk di sejumlah kafe mal tak berbeda jauh dengan apa yang terjadi di kafe-kafe trendsetter. Beberapa kafe di mal-mal yang menjadi trade-mark, tidak lagi sekedar menjadi tempat makan, namun lebih dari itu menjadi ajang gaul dari ragam kalangan. Seperti halnya kafe-kafe “*trendsetter*” yang punya trend jam dan hari-hari ramai kafe mal pun sama. Biasanya kafe *trendsetter* ramainya pada hari Rabu, Jumat dan Sabtu. Baru pada pukul 21.00 WIB para anak gaul keluar dari sarang untuk merambah dunia *clubbing*. Sementara trend yang berkembang di kafe mal selama ini adalah *happy hours* yang menjadi jam-jam ramai. Pada jam-jam usai kantor itulah, biasanya kafe mal mulai dipenuhi sejumlah orang yang ingin menghabiskan sore dengan meneguk secangkir kopi, menikmati sandwich atau ada juga yang ingin menuntaskan janji bisnis atau *dating* dengan pasangan kencan. Selain didatangi tamu-tamu yang punya nuansa bisnis dalam perjamuan *afternoon tea*, namun banyak juga tamu yang datang hanya untuk bersantai di kafe mal. Tak peduli mereka dari kalangan esmud (eksekutif muda), *nite society*, muda-mudi atau mahasiswa sekalipun. Banyak dari mereka yang selalu hadir di kafe-kafe malam, untuk urusan bersantai, rileks, cuci mata dan *having fun*. Tapi, tak banyak yang menyangka kalau *gaul* di kafe mal yang selama ini berlangsung, menjadi satu arena sosialisasi diri yang lintas batas. Artinya, pada saat itu orang tak lagi

berada dalam koridor jabatan maupun strata sosial. Kalau disimak lebih jauh, gaul di kafe mal begitu merata. Batasan bawahan dan atasan tak ada lagi. Yang ada adalah sikap *friendship*, lain tidak. Pantas memang kalau ekspresi yang tampak dari puluhan wajah yang nongkrong di kafe begitu lepas dan bebas. Mereka yang dari kalangan *es mud*, muda-mudi maupun pegawai staf biasa, menyatu dalam satu ruang terbuka dan lepas dari beban pekerjaan. Gaul di kafe mal, bagi sebagian orang memang memberi jalur alternatif tersendiri. Bagi mereka yang tak suka dengan gebyar dunia malam, *gaul* di kafe mal barangkali menjadi pilihan terbaik. Namun bagi mereka yang dari kalangan *nite-society*, *happy hours* yang mereka lakukan di kafe mal, sebenarnya bagian dari proses awal menuju *dugem* malam di kafe *trendsetter* (Emka dalam *Popular* No. 161, Juni 2001).

Plaza-plaza di kota besar memang menyediakan berbagai tempat untuk sekedar jalan-jalan baik bersama teman, keluarga, kekasih, dilengkapi dengan arena permainan untuk anak-anak, sampai tempat berbelanja berbagai barang kebutuhan. Plaza pun kini kerap dipakai sebagai tempat bergaul bagi kaum muda, seperti pelajar, mahasiswa dan para eksekutif muda. Dengan adanya tempat-tempat belanja yang begitu banyak ini tentunya menarik minat orang untuk membeli barang yang kadang mungkin tidak terlalu dibutuhkannya. Dengan kondisi ekonomi yang cukup atau berlebihan dapat menjadikan seseorang menjadi *shopaholic* atau gila belanja. Apalagi bila barang dibeli dan tempat

membeli barang tersebut dirasakan mampu meningkatkan gengsinya dalam pergaulan. Terlebih lagi apabila barang tersebut sedang menjadi mode di masyarakat, misalnya pakaian, *accessories* apa saja, sepatu sampai makanan *fast food*. Dari hasil penelitian Deteksi – Jawa Pos terhadap 416 mahasiswi, ditemukan bahwa 54.3% atau sebanyak 226 responden mengaku *shopaholic*. Penyebabnya menurut penuturan mereka antara lain untuk mengisi waktu luang sebanyak 146 responden (64.7%), karena uang saku banyak sekitar 26 responden (11.6%), ingin dibilang *gaul* sebanyak 9 orang (4.2%), alasan lainnya sebanyak 20.5% atau 45 orang. Diakui pula selama belanja mereka dapat menghabiskan uang sekitar 100 ribu hingga lebih dari 300 ribu, dengan frekuensi belanja dua kali dalam seminggu atau lebih (Jawa Pos 30 November 2001).



Grafik 1. Penyebab Shopaholic

Sarana lain yang dianggap bagi sebagian orang juga mampu meningkatkan prestise adalah *dugem* (dunia gemerlap) yaitu ajang kumpul-kumpul di malam hari yang kini kian populer di kalangan mahasiswa hingga dewasa muda atau yang populer disebut kaum eksekutif muda. Tempat untuk ber-*dugem* biasanya identik dengan tempat-tempat yang menyuguhkan hingar-bingar musik dengan suasana glamour yang dibungkus dalam suasana remang-remang atau kilatan lampu warna-warni, misalnya disko, *pub* dan *café*. Namun bukan berarti semua yang menyajikan suasana seperti di atas bisa disebut tempat untuk ber-*dugem*. Di Surabaya ada beberapa tempat yang menjadi tempat ber-*dugem*, seperti Qemi, Java Jimmy's, Colours, Bongo dan Sphinx. Para eksekutif muda cenderung memilih tempat yang lebih eksklusif macam JJ's (Java Jimmy's), sedang kalangan mahasiswa dan pelajar cenderung memilih tempat *dugem* yang lebih ramai, karena biasanya mereka datang beramai-ramai dengan teman. *Dugem* bisa dikatakan sekedar *refreshing* kalau frekuensinya hanya sekali seminggu dan biasanya dilakukan *weekend*. Namun bila frekuensinya lebih dari dua kali dalam seminggu ini seakan sudah menjadi kewajiban yang bisa meracuni. Selain sebagai ajang *refreshing* di akhir pekan ber-*dugem* ternyata dianggap dapat menaikkan prestise dan menambah teman pergaulan. Sementara dampak negatifnya, perlu dana khusus sehingga hidup lebih boros, bahkan kemungkinan untuk terseret ke hal-hal yang negatif juga lebih besar. Memasuki *dugem* juga tak murah. Mulai dari penampilan, aksesoris mobil,

hingga tempat dugemnya. Malah kadangkala terkesan dugem dijadikan ajang pameran mobil dan kekayaan (*Surabaya Post*, 5 Mei 2001).

Sementara itu dari data yang didapatkan oleh Retno Herawati dalam skripsinya yang berjudul *Potret Mahasiswa Penulis Skripsi*, dengan sampel mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga pada tahun 1984 menunjukkan data mengenai perilaku pemanfaatan waktu luang dikalangan mahasiswa penulis skripsi baik pada mahasiswa yang cepat dalam mengerjakan skripsi ataupun mahasiswa yang lambat dalam mengerjakan skripsi.

Tabel I.1. Kegiatan di waktu luang responden kategori lambat mengerjakan skripsi

Jenis Kegiatan	Sering sekali		Sering		Kadang-kadang		Jumlah	
Membaca	0	0%	28	76%	9	24%	37	100 %
Nonton TV	26	70%	10	27%	1	3%	37	100%
Dengar Radio/Tape Recorder	20	54%	13	35%	4	11%	37	100%
Ngobrol dengan anggota keluarga	18	49%	16	43%	3	8%	37	100%
Main bersama teman	29	78%	6	16%	2	6%	37	100%
Melamun/bengong	31	84%	5	13%	1	3%	37	100%

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa pada mahasiswa yang lambat mengerjakan skripsi, sebanyak 26 responden (70%) menyatakan bahwa kegiatan menonton TV merupakan kegiatan yang sering sekali dilakukan. Dan sebanyak 29 responden (78%) menyatakan bermain bersama juga merupakan salah satu aktivitas tersering yang dilakukan. Sedangkan 31 responden (84%) menyatakan melamun sebagai salah satu bentuk kegiatan untuk menghabiskan waktu luang.

Tabel I.2. Kegiatan di waktu luang responden kategori cepat mengerjakan skripsi

Jenis Kegiatan	Sering sekali		Sering		Kadang-kadang		Jumlah	
Membaca	19	73%	6	23%	1	4%	37	100 %
Nonton TV	0	0%	20	77%	6	23%	37	100%
Dengar Radio/Tape Recorder	0	0%	2	8%	24	92%	37	100%
Ngobrol dengan anggota keluarga	0	0%	14	54%	12	46%	37	100%
Main bersama teman	0	0%	4	15%	22	85%	37	100%
Melamun/bengong	1	4%	10	38%	15	58%	37	100%

Tetapi, pada mahasiswa yang cepat mengerjakan skripsi, menunjukkan bahwa sebanyak 19 responden (73%) menunjukkan bahwa membaca merupakan aktivitas yang sangat sering sekali dilakukan dalam memanfaatkan waktu luangnya.

Dari hasil yang didapat oleh Herawati tersebut menjadi dasar penelitian ini untuk menggambarkan bagaimanakah perilaku pemanfaatan waktu luang dikalangan mahasiswa yang dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi sosial dan budaya sangat mempengaruhi perilaku pemanfaatan waktu luangnya.

Dengan latar belakang permasalahan diatas maka pemanfaatan waktu luang juga merupakan salah yang penting bagi seorang mahasiswa dalam menyelesaikan masa studinya. Dapat memanfaatkan waktu luang dengan baik memang merupakan keinginan setiap orang. Namun jika penggunaan waktu luang tersebut kurang tepat atau disalahgunakan dapat terjadi hal-hal yang kurang baik.

I. 2. Permasalahan

Dari latar belakang permasalahan di atas dirumuskan permasalahan berikut ini:

- a. Bagaimana pola pemanfaatan waktu luang di kalangan mahasiswa?
- b. Faktor-faktor apa sajakah yang membentuk pola pemanfaatan waktu luang di kalangan mahasiswa?

I.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah:

- a. Dengan permasalahan pertama penelitian ini diharapkan akan mendapat gambaran tentang kegiatan mengisi waktu luang para mahasiswa, apakah kegiatan para mahasiswa tersebut bersifat memperdalam akademis, keagamaan, olah raga, rekreatif, atau lainnya.
- b. Permasalahan kedua ditujukan untuk mengetahui bagaimana gambaran penelitian para mahasiswa di kota Surabaya mengenai faktor-faktor yang dalam pembentukan perilaku mengisi waktu luangnya dikalangan mahasiswa.

I. 4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dapat diambil dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini dapat diharapkan semakin diketahui perilaku rekreatif mahasiswa FISIP UNAIR dalam memanfaatkan waktu luangnya, apakah kegiatan mengisi waktu luang para mahasiswa di kota Surabaya memberikan manfaat positif bagi kehidupan mereka, atau kegiatan mengisi waktu luang mereka tersebut tidak mendatangkan manfaat apa-apa, bahkan mungkin membawa manfaat merugikan/negatif.

b. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan data bagi para peneliti/mahasiswa yang berminat mendalami atau meneliti fenomena sosial tentang perilaku pemanfaatan waktu luang di kalangan mahasiswa FISIP UNAIR. juga sebagai salah satu tambahan dalam hal penelitian mengenai permasalahan perilaku sosial di kalangan mahasiswa FISIP UNAIR. Diharapkan penelitian ini mendorong para peneliti sosial yang berminat pada topik yang sama dapat melanjutkan dan atau mengembangkan penelitian ini lebih dalam lagi. Selanjutnya penelitian ini juga bisa dijadikan pedoman bagi pengembangan wacana sosial dalam bidang ilmu

sosiologi bagi peneliti yang memiliki minat yang sama terhadap hasil penelitian ini.

I. 5. Kerangka Teoritik

Menurut Soekanto (1989), sejak dilahirkan manusia mempunyai naluri untuk hidup berkumpul dengan orang-orang lain. Bahkan kalau pada suatu saat orang tadi dipisahkan dari orang-orang lain, maka kemungkinan besar keseimbangan jiwanya akan mengalami gangguan. Manusia mempunyai naluri untuk hidup berkumpul dengan orang-orang lain, karena memang manusia itu tidak diperlengkapi dengan alat-alat yang cukup untuk dapat hidup sendiri di dunia. Untuk menutupi kekurangan tadi manusia diperlengkapi dengan akal dan pikiran yang akhirnya menghasilkan kebudayaan yang sangat besar kegunaannya bagi pergaulan hidup yang dinamakan masyarakat. Maka tidak mengherankan bahwa seseorang senang hidup berkumpul dengan kawan-kawannya, walaupun hal itu tidak selalu membawa pengaruh yang baik baginya (Soekanto, 1996:16).

Menurut Parson, seorang aktor dalam menentukan cara untuk pencapaian tujuan dipengaruhi oleh situasi, kondisi ideologi dan nilai serta norma yang berlaku dilingkungan sekitarnya. Sebagaimana dia telah mendefinisikannya dalam sebuah batas yang terdiri atas empat buah komponen, yang pertama, adalah dasar pemikiran yang nyata dari seorang aktor. Yang kedua adalah unit dimana aksi pemikiran akhir atau

langkah yang dapat digunakan pada masa yang akan datang dengan cara sesuai orientasinya. Yang ketiga adalah sebuah aksi yang mampu untuk menempati situasi pemikiran yang terdiri atas dua buah elemen: pemikiran terhadap seorang aktor yang tidak terkontrol (dalam hal kondisi) dan sisi lain dimana aktor tersebut tidak dapat menggunakan kontrolnya (maksudnya). Akhirnya mengenai harga dan bentuk tersebut dapat terjamin dengan cara memilih dari maksud akhir (Parson, 1937).

Parson menjelaskan bahwa tidak ada permasalahan yang tidak dapat diterima sebagai bentuk aksi konfrontasi. Menurut Parson, walaupun aktor telah memulainya dengan aksi yang menguntungkan didalam langkah hidupnya, aktor tersebut telah memikirkan terhadap cara akhir dari masa pemilihan.

Menurut Thomae (1968) ada suatu persamaan pendapat, yaitu bahwa setiap pribadi mempunyai ciri-cirinya yang khas. Tidak ada satu orangpun yang mempunyai ciri seratus persen sama dengan orang lain: setiap orang adalah pribadi yang khusus. Disamping itu juga ada suatu stabilitas dalam kepribadian seseorang hingga dapat dikatakan ada suatu identitas pribadi. Meskipun ada perubahan yang dialami seseorang, pada dasarnya orang tadi tetap mewujudkan pribadinya sendiri (Thomae dalam Monks, 2001:3).

Karenanya sejak dini manusia diajarkan untuk bersosialisasi baik dengan keluarganya sebagai lingkup terdekat, tetangga, teman-teman dan akhirnya masyarakat yang merupakan lingkup terluas. Menurut Douglas,

proses sosialisasi adalah proses melalui mana manusia mempelajari cara hidup masyarakat. Secara khusus proses sosialisasi adalah melalui mana individu memperoleh pengetahuan sosial dan keahlian yang diperlukan untuk mempermudah berinteraksi dengan orang lain (Douglas, 1973:177). Pengetahuan dan keahlian meliputi peraturan, nilai, norma, motivasi dan pedoman tingkah laku dalam masyarakat dimana individu itu berada. Dalam berinteraksi seseorang harus membuat tindakan yang dapat dipahami oleh orang lain. Tidak hanya mengkomunikasikannya dalam situasi bersama orang-orang dengan latar belakang yang sama, tetapi lebih dari itu individu harus mengkomunikasikannya dengan orang yang tidak dikenal, sedikit mirip atau bahkan berbeda sama sekali (Douglas, 1973:177). Proses sosialisasi juga merupakan proses melalui mana individu menempatkan diri dalam masyarakat. Melalui berbagai agen sosialisasi, seperti keluarga, kelompok teman sebaya, sekolah dan media massa, individu memperoleh berbagai kelompok yang ada di masyarakat (Douglas, 1973:169).

Fuller dan Jacobs (1973: 168-208) mengidentifikasi lima agen sosialisasi utama yaitu :

a. Keluarga

Pada awal kehidupan manusia biasanya agen sosialisasi terdiri atas orang tua dan saudara kandung. Pada masyarakat yang mengenal sistem keluarga luas (*Extended Family*) agen sosialisasi bisa

berjumlah lebih banyak dan dapat mencakup pula nenek, kakek, paman, bibi dan sebagainya.

b. Teman bermain

Kalau dalam keluarga interaksi yang dipelajarinya dirumah melibatkan hubungan yang tidak sederajat (seperti antara kakek atau nenek dengan cucu, orang tua dengan anak, paman atau bibi dengan kemenakan) maka dalam kelompok bermain seorang anak belajar berinteraksi dengan orang-orang yang sederajat atau sebaya. Pada tahap inilah seorang anak akan mempelajari aturan-aturan yang mengatur peranan orang-orang yang kedudukannya sederajat.

c. Sekolah

Agen sosialisasi berikut tentunya adalah sistem pendidikan formal. Disini seseorang mempelajari hal-hal baru yang belum dipelajarinya dalam keluarga atau dalam kelompok bermain.

d. Media Massa

Media massa merupakan bentuk komunikasi yang menjangkau sejumlah besar orang diidentifikasi sebagai suatu agen sosialisasi yang berpengaruh pula terhadap perilaku khalayaknya. Peningkatan teknologi yang memungkinkan peningkatan frekuensi pengenalan masyarakat memberi peluang bagi media massa untuk berperan sebagai agen sosialisasi.

Pesan-pesan yang ditayangkan melalui media massa dapat mengarahkan khalayak ke arah perilaku proposional maupun anti

sosial. Dan media massa juga digunakan untuk mengukur, membentuk ataupun mempengaruhi pendapat umum.

e. Sistem Pendidikan

Karps dan Yoels (1979: 52-84) menjelaskan bahwa ciri yang dibawa sejak lahir seperti jenis kelamin, usia dan ras sangat menentukan interaksi. Usia merupakan suatu faktor yang ikut menentukan perilaku interaksi. Dalam banyak masyarakat interaksi dengan orang yang dianggap lebih tua sering berbeda dengan interaksi dengan orang sebaya serta dengan orang yang lebih muda. Jenis kelamin juga sangat mempengaruhi interaksi. Dalam percakapan dikalangan pria , sering terdengar pokok bahasan tertentu (seks) serta kata-kata tertentu (makian) yang tidak mungkin dikemukakan manakala pembicaraan itu dihadiri wanita.

Karps dan Yoels menyimpulkan bahwa interaksi merupakan suatu keahlian yang memerlukan kemampuan yang tinggi. Agar dapat berinteraksi orang harus sekaligus memperhitungkan usia, jenis kelamin, ras, dan penampilan orang lain.

Merton (1965:285-286) menyebutkan tiga kriteria obyektif dari suatu kelompok. Pertama kelompok ditandai oleh sering terjadinya interaksi. Kedua, pihak-pihak yang berinteraksi mendefinisikan diri mereka sebagai anggota. Ketiga, pihak-pihak yang berinteraksi didefinisikan oleh orang lain sebagai anggota kelompok.

Menurut Merton, konsep kelompok harus dibedakan dengan konsep kolektivitas (*collectivities*) karena dalam kolektivitas kriteria yang ditonjolkan adalah adanya sejumlah orang yang mempunyai solidaritas atas dasar nilai bersama yang dimiliki serta adanya rasa kewajiban moral untuk menjalankan peranan yang diharapkan.

Colley mengemukakan dengan apa yang disebutnya sebagai *primary group* yang diidentifikasi sebagai kelompok yang ditandai oleh pergaulan dan kerjasama tatap muka yang intim. Menurutnya ruang lingkup terpenting dari kelompok primer ini adalah keluarga, teman dan rukun warga serta komunitas orang dewasa. Dalam pandangannya pergaulan intim ini menghasilkan terpadunya individu dalam satu kesatuan sehingga dalam banyak hal diri dan tujuan bersama kelompok. Menurut Cooley keterpaduan, simpati dan identifikasi bersama ini diwujudkan dalam kata "kita" (Cooley, 1909).

Sementara itu Ellsworth Faris melihat bahwa konsep kelompok primer yang diperkenalkan oleh Coley, yang mengandung unsur tatap muka, pengutamaan pengalaman terdahulu, serta kebersamaan yang terwujud dalam ungkapan "kita" mengandung berbagai macam persoalan dan dapat dipertentangkan dengan kelompok formal, tidak pribadi, dan berciri kelembagaan yang disebut sebagai *Secondary group*,

Abraham Maslow menyebutkan bahwa manusia punya lima kebutuhan dasar: kebutuhan fisiologis, keamanan, kebutuhan sosial, penghargaan-diri, dan aktualisasi-diri. Kebutuhan yang lebih dasar harus

dipenuhi sebelum kebutuhan yang lebih tinggi diupayakan. Bila sudah mampu memenuhi kebutuhan fisiologis dan keamanan untuk bertahan hidup, maka selanjutnya ingin memenuhi kebutuhan sosial, penghargaan-diri, dan aktualisasi-diri. Kebutuhan ketiga dan keempat khususnya meliputi keinginan untuk memperoleh rasa aman lewat rasa memiliki dan dimiliki, pergaulan, rasa diterima, memberi dan menerima persahabatan (Maslow dalam Mulyana, 2000:14).

Kebutuhan Dasar Menurut Maslow

Kebutuhan dasar	Situasi yang mengakibatkan timbulnya kebutuhan
Fisiologis	rasa lapar dan rasa haus rasa dingin, panas, dan sakit rasa kantuk dan lelah
Rasa aman	terancam bahaya yang nyata atau yang dibayangkan berada di tempat yang belum dikenal kurang memahami situasi
Rasa memiliki	merasa "tersingkir" atau diabaikan merasa asing dan tidak menyatu dengan lingkungan
Cinta kasih	tidak mempunyai teman atau hubungan afeksi yang akrab dengan orang lain merasa tidak diperhatikan atau tidak dicintai tidak dapat menunjukkan perhatian atau cinta kasih kepada orang lain
Kehormatan	diperlakukan dengan kurang hormat gagasan atau perasaan ditertawakan orang lain dibentak, ditegur, atau diperintah
Harga Diri	mengetahui telah melanggar nilai-nilai yang dianutnya merasa tidak mampu menghadapi situasi merasa kurang penting/baik/berharga daripada orang lain
Aktualisasi Diri	terhambat dalam mengembangkan bakat atau kemampuan tidak memiliki pekerjaan yang sesuai dan memuaskan tidak memahami diri sendiri dan mekanisme kerja sendiri
Transendensi Diri	tidak berhasil mengembangkan falsafah hidup yang seutuhnya tidak berhasil memilih dan hidup berdasarkan nilai-nilai yang luhur hidup dengan sikap seakan-akan kita adalah pusat segalanya (serba sempurna seperti Tuhan)

(Maslow dalam Meadow, 1997: 15)

Orang berperilaku dan bertindak berdasarkan prinsip kenikmatan (*pleasure principle*), dan cenderung mengulangi pengalaman-pengalaman yang membawa hasil positif. Pengalaman-pengalaman positif ini disebut sebagai penguat (*reinforcer*). Beberapa hal seperti makanan, seks, tempat istirahat saat lelah, pujian, merupakan penguat biologis (Maslow dalam Meadow, 1997: 18).

Havighurst mengemukakan bahwa perjalanan hidup seseorang ditandai oleh adanya tugas-tugas yang harus dapat dipenuhi. Tugas ini dalam batas tertentu bersifat khas untuk setiap masa hidup seseorang. Havighurst menyebutnya sebagai tugas perkembangan (*developmental task*) yaitu tugas yang harus dilakukan oleh seseorang dalam masa hidup tertentu sesuai dengan norma masyarakat dan norma kebudayaan (Havighurst dalam Mönks, 2001:22).

Pengertian masa dewasa muda menurut Havighurst mengandung pengertian yang lebih luas daripada yang biasanya diberikan. Di antara apa yang oleh Havighurst dimaksudkan dengan masa dewasa awal dan masa remaja, tersisiplah sekarang masa dewasa muda dalam artinya yang sempit (Amerika, Eropa Barat, negara-negara Skandinavia). Dalam masa tersebut seperti halnya dalam masa remaja, seseorang ada dalam *status interim*, artinya ia sudah lepas dari keadaan anak, tetapi juga belum memperoleh status orang dewasa penuh. Seorang remaja belum memperoleh status tersebut karena belum ada kesempatan untuk hal itu, seorang dewasa muda belum mau menerima status dewasa karena belum dapat menerima kedudukan dan peran yang dikenakan padanya oleh masyarakat (Havighurst dalam Mönks, 2001:25). Kedua, kesejahteraan dan kebahagiaan hanya sebagian saja dipengaruhi oleh berhasil tidaknya melakukan tugas perkembangan. Setidak-tidaknya tidak semua macam tugas perkembangan sama pentingnya. Menemukan teman hidup yang baik dan memperoleh pekerjaan yang memuaskan mungkin lebih penting

daripada menjadi terpendang dalam masyarakat. Tetapi kebanyakan orang tidak menemukan pekerjaan yang memuaskan. Namun mereka tidak perlu hidup menderita, mereka dapat mencari kebahagiaan hidup di tempat lain, misalnya mencari kepuasan dalam waktu luang (Havighurst dalam Mönks, 2001:25).

Dalam kehidupan sehari-hari manusia senantiasa terlibat dalam pelbagai kegiatan untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan utamanya. Kebutuhan-kebutuhan utama tersebut mungkin ada di bidang spiritual atau kebendaan. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah berekreasi, yakni mengisi waktu dengan kegiatan-kegiatan yang bukan pekerjaan rutin, akan tetapi merupakan hal yang sifatnya santai dan merupakan hiburan yang bermanfaat (Soekanto, 1989:1). Perubahan-perubahan sosial yang berlangsung cepat dewasa ini merupakan salah satu sebab semakin meningkatnya kebutuhan manusia akan rekreasi. Di Indonesia, misalnya, perubahan-perubahan yang serba cepat dan terarah, menyebabkan meningkatnya jumlah kota yang menimbulkan perilaku kehidupan khas. Perilaku kehidupan kota tersebut mempengaruhi wilayah pedesaan, antara lain, karena proses modernisasi yang berlangsung bersamaan dengan pembangunan yang direncanakan dan perkembangan teknologi komunikasi yang semakin canggih. Walaupun demikian masih terdapat daerah-daerah pedesaan yang secara relatif sederhana kebudayaan dan struktur sosialnya (Soekanto, 1989: 2).

Peran rekreasi bagi manusia memang berbeda-beda, demikian pula halnya dengan pengisian rekreasi tersebut. Ada yang berpendapat bahwa rekreasi itu hanya merupakan kebutuhan tambahan, akan tetapi ada yang menganggapnya sebagai salah satu keperluan dasar, karena manusia memerlukan variasi dalam kehidupannya. Ada yang menganggap bahwa olahraga merupakan rekreasi; ada yang mengisi waktu berekreasi dengan membaca novel; ada pula yang berekreasi dengan jalan membongkar-pasang kendaraan bermotor dan lain sebagainya. Namun, bagi masing-masing orang rekreasi itu pasti ada manfaatnya, walaupun sifatnya subyektif (Soekanto, 1989: 3).

Menurut para ahli, rekreasi merupakan salah satu bentuk penggunaan atau pengisian waktu terluang bagi seseorang atau sekelompok orang. Disamping kegiatan-kegiatan rutin, seseorang pasti mempunyai waktu terluang, dimana dia mendapat kesempatan untuk sejenak melepaskan diri dari kegiatan-kegiatan yang sangat melelahkan pikiran maupun fisiknya. Sudah tentu siapapun diharapkan akan dapat mempergunakan waktu terluang dengan sebaik-baiknya, tetapi tentang bentuknya senantiasa tergantung pada individu masing-masing (Soekanto, 1996: 37).

Rekreasi yang dilakukan dan diisi dengan benar, mempunyai manfaat. Walaupun sifatnya pribadi, namun manfaat yang bersifat umum dapat dicatat, seperti (Soekanto, 1989:6-8):

- a. Rekreasi bermanfaat bagi kesehatan fisik, karena rekreasi merupakan suatu penyaluran yang dapat mengurangi tekanan-tekanan emosional yang dapat membebani tubuh manusia.
- b. Rekreasi memberikan jalan keluar untuk menyalurkan sifat-sifat agresif seseorang. Selain itu, rekreasi juga memberikan kesempatan bagi manusia untuk menyalurkan kehendaknya dalam bentuk kegiatan-kegiatan yang positif atau kreatif. Sehubungan dengan itu rekreasi memberikan kesempatan untuk bersantai, sehingga mengurangi ketegangan-ketegangan yang dialami dalam kehidupan sehari-hari, terutama tanggungjawab terhadap pekerjaan rutin.
- c. Rekreasi memberikan kesempatan bagi seseorang untuk bergaul secara lebih luas. Pergaulan yang lebih luas berarti bertambahnya kawan, adanya peningkatan kedudukan, pengembangan hobi yang positif, dan seterusnya. Pemahaman terhadap kehidupan sosial juga semakin meningkat.
- d. Apabila seseorang berekreasi, maka ada kesempatan bagi dirinya untuk membandingkan dan menilai kepribadiannya, dengan menggunakan tolok ukur pihak lain. Dengan demikian seseorang tidak akan terlalu puas terhadap dirinya sendiri dan prasangkanya pun berkurang.
- e. Remaja yang berekreasi secara berangsur-angsur akan dapat menemukan perilaku kehidupan yang dianut oleh orang-orang

dewasa, sehingga dia dapat mempersiapkan dirinya untuk nantinya hidup sebagai orang dewasa. Hal ini terjadi karena remaja mendapatkan kesempatan untuk mengadakan perbandingan-perbandingan.

- f. Rekreasi memberikan peluang bagi remaja untuk mengambil keputusan sendiri tanpa pengawasan ketat dari orang tua dan sekolah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku rekreasi antara lain:

Pertama, faktor yang berasal dari diri sendiri, seperti kesenangan pribadi, perkembangan tubuh secara fisik, taraf kecerdasan, status sosial ekonomi keluarga. Kedua, dari luar, terutama lingkungan dalam arti sempit maupun luas seperti pengaruh lingkungan, prestise perilaku rekreasi, serta kesenangan dan kepentingan kelompok sepermainan (Soekanto, 1989: 27-35).

Leisure time adalah waktu luang atau waktu senggang. Baginya waktu luang adalah waktu untuk bersantai yang terjadi antara dua waktu bekerja atau waktu bebas dari semua pekerjaan pokok (Veblen dalam Vegeer, 1985:105-106).

Sehubungan dengan *leisure time* dalam masyarakat yang terbentuk atas dasar modal serta kemewahan terdapat kelas santai atau *leisure class*. Dalam usahanya menerangkan fungsi-fungsi laten konsumsi, Thorstein Veblen mengatakan dalam masyarakat yang semacam ini selalu ada kelas sosial yang kelebihan waktu santai (senggang). Kelas sosial

tersebut waktu senggangnya hanya dipergunakan dengan kegiatan yang memboroskan konsumsi secara berlebih-lebihan untuk memperbesar status dan simbol gaya hidup atau gengsi individu. Dengan kata lain waktu senggang sama dengan waktu mengaktualkan gengsi, dan status melalui kegiatan yang tidak produktif. Kelas sosial ini dibebaskan dari kerja produktif agar mampu mengurus orang lain, berperang, atau menyelenggarakan upacara keagamaan dan berolahraga. Dalam hal ini menurut Veblen kelas santai tersebut selalu mempunyai waktu senggang yang berlebih-lebihan yang dipergunakan untuk melakukan konsumsi tinggi yang menyolok mata. Meskipun demikian, kelas santai tidak selalu bermalas-malasan saja. Bisa saja mereka sibuk memajukan macam-macam pengetahuan, meskipun sebenarnya tidak relevan, merancang dan memamerkan budi bahasa. Oleh gaya hidupnya yang kelas ini menetapkan norma-norma sopan santun masyarakat yang mempengaruhi semua bidang kehidupan dan lapisan sosial. Gejala seperti *snobisme*, mode, lagu pop dan selera serba baru lainnya merupakan kultur modern yang berasal dari anggota *leisure class* yang mencari uang dan popularitas tanpa memajukan masyarakat dengan usaha produktif. Sejumlah kegiatan orang atau kelompok di waktu senggang dengan mana sifat dan coraknya lebih dari kelelahan fisik atau mental. Kegiatan waktu senggang juga harus menunjukkan mode, etiket dan tata krama kelompok yang mencerminkan gaya hidup dan gengsi tinggi (Veblen dalam Vegeer, 1985:105-106).

Sementara itu Sherrif menyimpulkan bahwa dalam situasi kelompok, orang mempunyai kecenderungan membentuk suatu aturan sosial (Sherrif, 1996: 89-112). Dan secara individu tiap orang memberikan pendapat sendiri, tetapi setelah mengetahui pendapat orang lain mereka menjalankan konformitas, yaitu menyesuaikan diri mereka dengan pendapat orang lain.

Meskipun masyarakat telah berusaha agar setiap anggotanya berperilaku sesuai dengan harapan masyarakat, namun dalam tiap masyarakat kita selalu menjumpai adanya anggota yang menyimpang – menjumpai adanya penyimpangan atau nonkonformitas. Menurut Kornblum (1989: 202-204) disamping penyimpangan (*deviance*) dan penyimpang (*deviant*) kita menjumpai pula institusi menyimpang (*deviant institution*). Sedangkan menurut Sutherland penyimpangan dipelajari melalui alih budaya (*cultural transmission*). Melalui proses belajar inilah seseorang mempelajari suatu deviant subculture – suatu subkebudayaan menyimpang.

Sedangkan menurut Lemmert seseorang menjadi penyimpang karena proses *labelling*. Pemberian julukan, cap, merk – yang diberikan masyarakat kepadanya. Mula-mula seseorang melakukan suatu penyimpangan tersebut – misalnya pencurian, penipuan, pelanggaran susila, perilaku aneh – si penyimpang diberikan cap pencuri, pemerkosa, wanita nakal, orang gila. Sebagai tanggapan terhadap pemberian cap oleh orang lain, maka si pelaku penyimpangan primer kemudian

mendefinisikan dirinya sebagai penyimpang dan mengulangi kembali perbuatan menyimpangnya – melakukan penyimpangan sekunder (*secondary deviation*) – sehingga seseorang mulai menganut suatu gaya hidup menyimpang (*deviant lifestyle*) yang menghasilkan karier menyimpang (*deviant career*).

Sedangkan menurut R.K. Merton (1965: 131-194) bahwa sebuah struktur sosial tidak hanya menghasilkan perilaku konformis, tetapi menghasilkan pula perilaku menyimpang; struktur sosial menciptakan keadaan yang menghasilkan pelanggaran terhadap aturan sosial, menekan orang – orang ke arah perilaku non konform.

Dalam sebuah struktur sosial dan budaya, menurut Merton, dijumpai pula tujuan, sasaran atau kepentingan yang didefinisikan oleh kebudayaan sebagai tujuan yang sah bagi seluruh ataupun sebagian masyarakat. Tujuan budaya tersebut merupakan hal-hal yang pantas ‘diraih’. Selain itu, melalui institusi dan aturan struktur budaya mengatur dan pula cara yang harus ditempuh untuk meraih tujuan budaya tersebut. Aturan tersebut bersifat membatasi; cara-cara tertentu seperti menipu, memaksa, misalnya tidak dibenarkan. Hipotesa Merton ialah bahwa perilaku menyimpang merupakan pencerminan tidak adanya kaitan antara aspirasi yang ditetapkan kebudayaan dan cara yang dibenarkan struktur sosial untuk mencapai tujuan tersebut. Menurut Merton, struktur sosial menghasilkan tekanan ke arah *anomie* (*strain toward anomie*) dan perilaku menyimpang.

Merton sendiri mengidentifikasi lima tipe cara adaptasi individu terhadap situasi tertentu; empat diantara lima perilaku peranan dalam menghadapi situasi tertentu tersebut merupakan perilaku menyimpang.

- ※ Cara pertama – konformitas (*conformity*) – merupakan cara yang paling banyak dilakukan. Disini perilaku mengikuti tujuan yang ditentukan masyarakat, mengikuti cara yang ditentukan masyarakat untuk mencapai tujuan tersebut.
- ※ Cara kedua – inovasi (*innovation*) - merupakan cara dalam dimana perilaku mengikuti tujuan yang ditentukan masyarakat tetapi memakai cara yang dilarang oleh masyarakat.
- ※ Cara ketiga – ritualisme (*ritualism*) – perilaku seseorang telah meninggalkan tujuan budaya namun masih tetap berpegang pada cara-cara yang telah digariskan masyarakat.
- ※ Cara keempat – *recreation* – merupakan suatu bentuk perilaku seseorang yang tidak mengikuti tujuan budaya dan juga tidak mengikuti cara-cara untuk meraih tujuan budaya.
- ※ Cara kelima – pemberontakan (*rebellion*) – dimana dalam perilaku adaptasi ini orang tidak lagi mengakui struktur sosial yang ada dan berupaya menciptakan suatu struktur sosial yang lain. Tujuan budaya yang dianggap sebagai penghalang bagi tujuan yang didambakan. Cara yang tersedia untuk mencapai tujuanpun tidak diakui.

I. 6. Metode Penelitian

I. 6. 1. Definisi Operasional

A. Mahasiswa:

Orang yang menjalani pendidikan setelah tamat sekolah lanjutan atas. Dalam penelitian ini dipusatkan pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga.

B. Waktu Luang:

Leisure time adalah waktu luang atau waktu senggang. Baginya waktu luang adalah waktu untuk bersantai yang terjadi antara dua waktu bekerja atau waktu bebas dari semua pekerjaan pokok (Veblen dalam Vegeer, 1985:105-106).

C. Sosialisasi :

Suatu proses dimana manusia mempelajari cara hidup masyarakat. Secara khusus, proses sosialisasi adalah melalui mana individu memperoleh pengetahuan sosial dan keahlian yang diperlukan untuk berinteraksi dengan orang lain (Douglas, 1973:177).

D. Agen sosialisasi :

Faktor-faktor yang mempengaruhi individu untuk melakukan sosialisasi dalam masyarakat. Dimana ada lima agen sosialisasi utama, yaitu: keluarga, teman bermain, sekolah, media massa (Fuller dan Jacobs; 1973: 168-208)

I. 6. 2. Tipe Penelitian

Tipe penelitian merupakan suatu pilihan model penelitian yang mampu memberikan gambaran secara menyeluruh tentang tujuan penelitian yang hendak dicapai, apakah informasi yang akan dikumpulkan akan diuji hubungannya atau hanya dideskripsikan saja (Sumhudi, 1985: 37).

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka penelitian ini bersifat deskriptif. Data-data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan kemudian dianalisa (Surachmad, 1970: 132). Melalui studi deskriptif ini diharapkan dapat memberi gambaran yang lengkap, memadai dan terperinci perilaku pemanfaatan waktu luang di kalangan mahasiswa, bagaimana gambaran penilaian para mahasiswa FISIP UNAIR di Kota Surabaya mengenai kegiatan mengisi waktu luangnya, apakah kegiatan tersebut bagi mereka memberikan manfaat yang baik atau buruk bagi kehidupan para mahasiswa itu sendiri, serta gambaran tentang bagaimana para mahasiswa di Kota Surabaya berusaha mengisi waktu luangnya apabila sedang dihadapkan pada kondisi keuangan minim/terbatas sehingga menghambat mereka melakukan kegiatan yang bisa mereka lakukan di waktu luangnya.

I. 6. 3. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih sebagai lokasi penelitian adalah Kota Surabaya. Penentuan lokasi penelitian ini didasari pertimbangan bahwa sebagai sebuah kota besar di Indonesia, Kota Surabaya adalah salah satu kota yang menjadi tujuan dan acuan dalam hal pendidikan, khususnya pendidikan tinggi. Hal ini tampak dari jumlah perguruan tinggi dan swasta yang begitu banyak dibandingkan daerah-daerah lain di Indonesia. Kaum muda dari berbagai daerah serta berbagai latar belakang golongan serta status sosial ekonomi, banyak yang memilih Surabaya sebagai tempat menuntut ilmu di perguruan tinggi. Atas dasar tersebut, maka peneliti menganggap Kota Surabaya layak dipilih sebagai lokasi penelitian karena dalam proses penelitian diharapkan dapat memperoleh masukan data dari berbagai mahasiswa dengan latar belakang golongan serta status sosial ekonomi yang bervariasi, sehingga memperkaya masukan data penelitian.

Selain itu, sebagai sebuah kota besar, Kota Surabaya memiliki berbagai macam tempat, jenis, sarana dan pilihan bagi kaum muda untuk mengisi waktu luangnya. Baik perpustakaan, sarana hiburan (seperti bioskop, klub malam, diskotik, dan sebagainya), tempat atau gelanggang olah raga (seperti pusat kebugaran/*fitness center*, kolam renang, rumah biliar, dsb), berbagai tempat rekreasi (seperti kebun binatang, pantai ria, taman bermain, dsb), dan lain-lain, sampai dengan pusat keagamaan (seperti masjid, gereja, dsb), dan perkumpulan pendalaman keagamaan (pondok pesantren, remaja masjid, remaja gereja, dsb). Tentu saja variasi-

variasi memilih kegiatan mengisi waktu luang bagi kaum muda akan semakin banyak.

Surabaya termasuk salah satu kota metropolis yang sarat dengan perkembangan dan perubahan sosial. Maraknya proses industrialisasi dan urbanisasi kota telah menimbulkan adanya pergeseran dan perubahan nilai dan tatanan sosial dalam masyarakat, termasuk didalamnya pergeseran dan perubahan dalam perilaku sosial di kalangan masyarakat. Secara teoritis, masyarakat di kota-kota, berlainan keadaannya, karena anggota-anggotanya selalu berusaha untuk menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan yang terjadi didalam kotanya. Penduduk kota terdiri dari bermacam-macam manusia dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda-beda pula. Lagipula kota merupakan pintu gerbang masuknya pengaruh-pengaruh luar. Peralatan yang modern di bidang *mass communication* (komunikasi massa) seperti surat kabar, film, televisi, dan lain-lain, memungkinkan orang kota mengikuti perubahan-perubahan yang terjadi di luar batas-batas daerahnya. Dengan demikian, kaidah-kaidah dalam kota juga selalu mengalami perkembangan dan perubahan (Soekanto, 1996: 238).

I. 6. 4. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa D-3 dan S-1 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Hal ini didasari oleh beberapa pertimbangan antara lain, pertama adalah

pertimbangan metodologis. Adanya penelitian sebelumnya yang mendapatkan data mengenai perilaku pemanfaatan waktu luang dari mahasiswa yang lambat dalam mengerjakan skripsi (Herawati, 1986). Mengingat penelitian tersebut dilakukan pada tahun 1984, maka sudah tentu data tersebut tidak lagi bisa dijadikan acuan dalam melihat perilaku pemanfaatan waktu luang mahasiswa pada umumnya dan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik pada khususnya. Untuk sebab itulah penelitian ini bermaksud untuk mencari data yang lebih akurat mengenai perilaku pemanfaatan waktu luang mahasiswa yang bisa sebagai acuan baik secara akademis maupun secara praktis.

Kedua, mahasiswa D-3 dan S-1 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya memiliki variasi perbedaan latar belakang seperti asal, karakter, lingkungan dan status sosial ekonomi yang cukup beragam, sehingga dalam proses penelitian ini sangat dimungkinkan mendapatkan variasi data yang lebih beragam pula, tidak hanya mewakili satu atau sedikit golongan asal, karakter, lingkungan, serta status sosial ekonomi saja.

Pertimbangan ketiga adalah pertimbangan praktis, peneliti adalah juga mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya, hal ini diharapkan akan memberikan keuntungan tersendiri bagi proses penggalian data dari para responden, karena peneliti akan lebih mudah melakukan pendekatan kepada para responden penelitian sehingga diharapkan penggalian data dari para responden akan

lebih maksimal. Kedua, dari segi waktu dan biaya. Dalam melakukan sebuah penelitian, faktor waktu dan pembiayaan merupakan hal yang tidak dapat dianggap remeh, dengan mengambil mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya yang juga merupakan tempat peneliti berkuliah, peneliti diharapkan akan dapat lebih memaksimalkan proses penelitian karena unsur waktu dan pembiayaan dapat lebih ditekan seminimal mungkin.

Dalam memilih teknik pengambilan sampel, yaitu mengambil sejumlah orang dari populasi untuk dijadikan responden yang memberikan masukan data utama (data primer) bagi penelitian ini, peneliti memiliki beberapa pertimbangan pula.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkomparasikan/membandingkan karakteristik satu golongan atau strata mahasiswa tertentu dengan karakteristik atau golongan atau strata mahasiswa lainnya, misalnya perbedaan memanfaatkan waktu luang antara mahasiswa strata ekonomi sosial tinggi dengan mahasiswa strata ekonomi sosial menengah dan rendah, atau antara mahasiswa asal luar Kota Surabaya dan mahasiswa asal Kota Surabaya, dsb. Selain itu penelitian ini juga bermaksud untuk mendeskripsikan/menggambarkan kegiatan mengisi waktu luang para mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya.

Peneliti juga tidak ditujukan menghususkan penelitian ini kepada salah satu karakteristik satu golongan atau strata mahasiswa tertentu,

melainkan diharapkan mendapat variasi data dari berbagai variasi karakteristik mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya (berbagai golongan serta strata mahasiswa).

Maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Systematic Random Sampling* dengan alasan adanya kerangka sampling dan populasi tersebut mempunyai pola yang beraturan (Singarimbun, 1981: 114-115). Pada *Systematic Random Sampling* adalah suatu metode pengambilan sample dimana hanya unsur pertama saja yang dipilih secara acak, sedangkan unsur-unsur selanjutnya dipilih melalui suatu pola tertentu. Metode ini mempunyai dua syarat utama yaitu :

1. Apabila nama dan identifikasi dari satuan-satuan elementer dalam populasi itu terdapat dalam suatu daftar (kerangka sampling) sehingga satuan-satuan tersebut dapat diberi nomor urut.
2. Apabila dalam populasi tersebut mempunyai pola yang beraturan.

Pada mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, keteraturan tersebut bisa dilihat pada daftar mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga yang aktif pada semester Genap tahun ajaran 2002 – 2003 yaitu sebanyak 1778 mahasiswa. Dan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga terbagi atas 8 (delapan) program studi. Dengan demikian maka besarnya sample yang diambil adalah sebanyak 100 responden dan dengan interval sampel 18.

I. 6. 5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua macam metode pengumpulan data, yaitu melalui questioner dan wawancara mendalam (*depth interview*). Untuk mendapatkan data, pertama-tama penulis mewawancarai para responden. Setelah pengumpulan data selesai dilakukan, selanjutnya dilakukan tabulasi data yang telah diperoleh, kemudian dilakukan wawancara secara mendalam kepada responden.

Alasan untuk melakukan wawancara mendalam terhadap responden adalah: pertama, untuk menggali informasi lebih dalam mengenai perilaku rekreatif pengisi waktu luang yang dilakukan responden, adakah yang mengarah pada kegiatan yang negatif. Kedua, diharapkan dapat mengetahui sisi-sisi lain dari kegiatan yang dilakukan yang belum terungkap melalui questioner.

I.6.5.1 Kuisisioner dan Wawancara Mendalam (*Depth Interview*)

Kuisisioner dilakukan untuk memperoleh data tentang kesatuan jawaban dari sejumlah responden yang dipilih sebagai sampel. Pengumpulan data ini dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang telah disusun dalam daftar pertanyaan. Tiap responden diminta untuk menjawab pertanyaan yang diajukan sesuai dengan pengetahuan dan pendapatnya. Bentuk pertanyaan dalam daftar pertanyaan tersebut terdiri dari pertanyaan terdiri dari pertanyaan terbuka dan tertutup serta

pertanyaan setengah terbuka. Pertanyaan tertutup dimaksudkan agar responden memilih satu atau lebih jawaban dari beberapa jawaban yang tersedia. Pertanyaan tertutup ditujukan terutama untuk pertanyaan mengenai karakteristik responden. Sedangkan pertanyaan terbuka, dimaksudkan agar responden bebas memberikan jawaban menurut pikiran, pendapat, perasaan dan pandangannya. Dengan demikian melalui pertanyaan terbuka diharapkan dapat diperoleh informasi dari responden yang tidak terduga oleh penulis. Dan pertanyaan setengah terbuka disini jawabannya sudah ditentukan, tetapi juga memberikan kesempatan pada responden untuk mengungkapkan jawaban menurut pikiran, pendapat dan perasaannya.

Selain itu juga digunakan wawancara mendalam dengan responden bertujuan untuk memperoleh informasi yang melengkapi dan merinci hal-hal yang telah diperoleh dalam pengumpulan data mengenai perilaku pemanfaatan waktu luang di kalangan mahasiswa.

Wawancara dilakukan berdasarkan suatu pedoman atau catatan yang hanya berisi butir-butir atau pokok pikiran mengenai hal-hal yang akan dipertanyakan pada waktu wawancara berlangsung, tidak ada pertanyaan-pertanyaan lebih terperinci sebagaimana halnya dalam daftar pertanyaan pada teknik wawancara berstruktur (Malo dan Sulastiawan, 1986: 44). Pedoman wawancara ini berisi pertanyaan terbuka. Pertanyaan terbuka memberi keleluasaan bagi responden untuk mengemukakan pandangannya secara bebas (G. Tan, 1983: 44). Karenanya, dalam

pelaksanaan pengumpulan data perlu diciptakan suatu hubungan (*rapport*) yang baik antara penulis dan responden dengan menciptakan suasana bebas yang tidak formal. Sehingga responden dapat mengemukakan pandangannya dengan baik kepada penulis.

I. 6. 6. Teknik Analisis Data

Analisa data yang tepat perlu dilakukan untuk dapat menarik kesimpulan untuk menggambarkan fenomena yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini dilakukan interpretasi secara kuantitatif dan kualitatif terhadap data frekuensi dan prosentase yang terkumpul. Selain itu juga digunakan interpretasi secara teoritis terhadap data-data yang tersedia. Penelitian ini tidak bermaksud untuk menguji hipotesa tetapi menampilkan secara deskriptif permasalahan yang berkaitan dengan perilaku rekreatif dalam pemanfaatan waktu luang di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya.

BAB II

**SEKILAS TENTANG FAKULTAS
ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**



BAB II

SEKILAS TENTANG FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS AIRLANGGA

II.1. Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Airlangga

Pada awal berdiri, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga masih bernama Fakultas Ilmu Sosial. Secara resmi, fakultas Ilmu Sosial Universitas Airlangga resmi berdiri pada tanggal 23 Desember 1977. berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Airlangga yang terbit pada hari itu, bernomor A.II.5685/Rektor/90/UA/77, mengangkat presidium untuk mengelola fakultas yang baru ini. Dengan Soetandyo Wignjosuebrototo, MPA sebagai Ketua, dr. R. Koento, MPH, MA sebagai sekretaris, Prof. dr. Marsetio Donoseputro sebagai anggota, dan Prof. dr. D. Ma'rifin Husin, Msc. sebagai anggota. Dan pada hari itu juga, dengan surat keputusan yang sama, rektor membubarkan Panitia Pembentukan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Airlangga yang telah bekerja setahun lamanya mempersiapkan berdirinya Fakultas Ilmu Sosial tersebut.

Sejak awal mula, Fakultas Ilmu Sosial didirikan dengan niat besar untuk mendayagunakan inovasi-inovasi baru dibidang pendidikan guna mengembangkan kegiatan belajar-mengajar yang inkonvensional. Selain itu juga pengembangan dan penerapan apa yang disebut *learning by*

objectives, dan juga penggunaan praktek diskusi dalam kelompok-kelompok kecil sebagai salah satu cara belajar mahasiswa. Fakultas Ilmu Sosial juga mengembangkan kemampuan mahasiswa untuk menulis dan untuk mendayagunakan informasi yang tersimpan dalam perpustakaan dan perpustakaan.

Minat untuk mengamati kenyataan (melalui studi lapangan) dan mendayagunakan data sekunder (melalui usaha kliping) juga telah dicoba untuk dikembangkan sejak tahapnya yang paling dini di tahun akademi yang pertama. Sementara itu pantas pula dicatatkan bahwa Fakultas Ilmu Sosial ini merupakan Fakultas yang pertama di lingkungan Universitas Airlangga yang menerapkan sistem kredit untuk menghitung besar beban kegiatan belajar mahasiswanya.

Di bidang materi kajian dan materi pengajaran, sekalipun Fakultas Ilmu sosial ini mencoba untuk mengkonsentrasikan diri pada permasalahan sosiologik dan politik, namun ada dua dimensi utama yang akan banyak pula diperhatikan dan digarap dalam program kurikuler fakultas ini, yakni dimensi kultural, dan dimensi psikologik/individual masyarakat. Pendidikan pada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Airlangga akan lebih mencondongkan diri pada pendidikan yang bersifat multidisipliner di bidang ilmu-ilmu sosial daripada suatu pendidikan monodisiplin yang ketat dan sempit.

Pada tanggal 25 April 1978, dua bulan setelah dimulainya kegiatan akademis di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Airlangga ini, Direktur

Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen P&K menyatakan prinsip persetujuannya atas pembukaan Fakultas ini melalui suratnya bernomor 267/D/R/78. Empat bulan kemudian, Rektor dengan surat keputusannya bertanggal 1-9-1978 dan bernomor A.II.3937/Rektor/50/UA/78 memandang perlu untuk mengganti bentuk dan personalia pimpinan Fakultas Ilmu Sosial. Bentuk pimpinan berubah dari bentuk Presidium ke bentuk Kedekanan. Sebagai Dekan pertama diangkat Soetandy Wignyosoebroto, MPA, sedangkan dr. R. Koento, MPH, MA, Drs J. Dwi Narwoko dan Drs. Soedarmadji Harjono masing-masing diangkat sebagai pembantu Dekan Urusan Pendidikan dan Penelitian, Pembantu Dekan Urusan Administrasi Umum, dan pembantu Dekan Urusan Kemahasiswaan dan Pengabdian Masyarakat.

Pada saat itu, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Airlangga hanya memiliki 7 (tujuh) orang tenaga pengajar tetap dan 2 (dua) orang tenaga tidak tetap. Dan jumlah mahasiswa yang diterima untuk angkatan pertama hanya 62 orang, 29 diantaranya adalah mahasiswa putri. Para mahasiswa ini telah diterima melalui seleksi ujian masuk yang diselenggarakan oleh Proyek Perintis I Departemen P & K. pada tanggal 21 Februari 1978, kuliah pertama semester I tahun akademi 1978 dimulai, dan inilah sebenarnya awal dan tantangan riil dan sebuah proses perubahan besar di bidang akademik.

Roda terus berputar, dan FISIP hingga kini telah berusia seperempat abad, sehingga situasi, kondisi dan tantangan yang

dihadapinya tentu telah berubah. Jika diawal berdiri FISIP hanya menampung 62 orang mahasiswa, kini jumlah mahasiswa yang resmi tercatat sebanyak 1830 lebih. Gedung kuliahpun tidak lagi hanya bangunan kecil yang jauh dari layak, tetapi kini FISIP telah menempati sebuah gedung yang megah, berlantai tiga dan sanggup menampung seluruh kegiatan akademik dengan memadai.

II. 2. Data-Data Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian terletak di kampus Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya. Dimana mahasiswa D-3 dan S-1 di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga Surabaya memiliki variasi perbedaan latar belakang seperti asal, karakter, lingkungan dan status sosial ekonomi yang cukup beragam, sehingga muncul adanya perbedaan pemanfaatan waktu luang yang cukup beragam di antara mahasiswa yang berbeda status sosial ekonominya.

II.2.1. Data Mahasiswa Aktif FISIP UNAIR

Pada tahun ajaran 2001/2002 atau pada semester gasal, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga yang memiliki 8 (delapan) program studi berjumlah 1804 orang. Pembagian mahasiswa masing-masing program studi bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel II.1. Data mahasiswa aktif FISIP UNAIR semester gasal 2001/2002
 per tanggal 22 November 2001

NO	Program Studi	ANGKATAN										JUMLAH
		91	93	94	95	96	97	98	99	2000	2001	
1	SOSIOLOGI		3	4	9	19	33	28	41	42	43	222
2	ILMU POLITIK	1	1	1	10	26	18	18	21	27	28	151
3	ADM. NEGARA		4	3	18	31	29	24	31	29	28	197
4	HUB. INTERNASIONAL			12	14	24	20	33	38	36	38	215
5	ANTROPOLOGI			7	12	29	28	34	27	32	36	205
6	ILMU KOMUNIKASI			4	16	27	32	39	39	43	42	242
7	TEKNISI PERPUSTAKAAN					2	2	16	43	53	50	166
8	PARIWISATA (HOTEL)					2	12	51	40	62	62	229
	PARIWISATA (UPW)						7	18	36	52	64	177
	JUMLAH	1	8	31	79	160	181	261	316	376	391	1804

Sumber : Bagian kemahasiswaan FISIP UNAIR

Tetapi pada semester genap mahasiswa FISIP Universitas Airlangga mengalami penurunan. Hal ini bisa dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel II.2. Data mahasiswa aktif FISIP UNAIR semester genap 2001/2002
 per tanggal 3 Mei 2002.

NO	Program Studi	ANGKATAN										JUMLAH
		91	93	94	95	96	97	98	99	2000	2001	
1	SOSIOLOGI		1	7	9	16	23	27	40	43	40	206
2	ILMU POLITIK				5	20	16	18	21	27	27	134
3	ADM. NEGARA		2	1	17	25	28	24	30	30	26	183
4	HUB. INTERNASIONAL			5	13	18	19	32	37	36	38	198
5	ANTROPOLOGI			9	15	23	23	34	27	31	37	199
6	ILMU KOMUNIKASI		1	3	12	19	27	39	40	43	41	225
7	TEKNISI PERPUSTAKAAN					1		6	42	52	48	149
8	PARIWISATA (HOTEL)						5	25	27	60	61	178
	PARIWISATA (UPW)						5	14	33	50	61	163
	JUMLAH		4	25	71	122	146	219	297	372	379	1635

Sumber : Bagian kemahasiswaan FISIP UNAIR

Pada tahun ajaran 2002/2003 di semester gasal mahasiswa Fakultas Ilmu Politik dan Ilmu Sosial Universitas Airlangga berjumlah 1826 orang, dengan pembagian masing-masing program studi sebagai berikut :

Tabel II.3. Data mahasiswa aktif FISIP UNAIR semester gasal 2002/2003

NO	Program Studi	ANGKATAN									JUMLAH
		94	95	96	97	98	99	2000	2001	2002	
1	SOSIOLOGI	5	8	9	17	25	39	42	39	38	217
2	ILMU POLITIK		4	6	8	19	20	26	26	16	125
3	ADM. NEGARA	1	14	17	16	22	30	30	25	25	179
4	HUB. INTERNASIONAL	5	9	13	11	29	38	35	38	34	207
5	ANTROPOLOGI	1	11	13	25	39	40	42	40	31	241
6	ILMU KOMUNIKASI	1	11	13	25	39	40	42	40	42	252
7	TEKNISI PERPUSTAKAAN			1		2	11	49	46	51	160
8	PARIWISATA (HOTEL)				3	19	34	61	61	47	225
	PARIWISATA (UPW)				6	13	31	50	58	62	220
	JUMLAH	13	57	72	111	207	283	377	373	346	1826

Sumber : Bagian kemahasiswaan FISIP UNAIR

Kemudian menginjak pada semester genap mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik mengalami penurunan menjadi sebanyak 1778 orang, dengan pembagian masing-masing program studi sebagai berikut :

Tabel II.4. Data mahasiswa aktif FISIP UNAIR semester genap 2002/2003

NO	Program Studi	ANGKATAN									JUMLAH
		94	95	96	97	98	99	2000	2001	2002	
1	SOSIOLOGI	4	6	10	12	24	40	41	39	38	210
2	ILMU POLITIK		2	4	7	16	20	26	24	18	117
3	ADM. NEGARA		7	9	14	20	30	28	25	25	158
4	HUB. INTERNASIONAL	2	7	12	9	27	37	35	37	32	196
5	ANTROPOLOGI	9	11	19	18	32	26	28	35	28	197
6	ILMU KOMUNIKASI		10	9	19	30	40	43	39	45	235
7	TEKNISI PERPUSTAKAAN					3	9	49	46	52	159
8	PARIWISATA				4	46	104	109	117	111	491
	JUMLAH	15	43	63	83	198	306	359	362	349	1763

Sumber : Bagian kemahasiswaan FISIP UNAIR

BAB III
ANALISIS DATA



BAB III

ANALISA DATA

Dalam hal pemanfaatan waktu luang, banyak sekali kegiatan yang bisa dilakukan oleh seorang mahasiswa, bisa dengan menggunakan waktunya untuk hal-hal yang sifatnya positif atau yang menunjang studinya atau juga kegiatan yang negatif atau menghambat perkembangan studinya. Oleh karena itu penulis mencoba untuk mendeskripsikan mengenai pola pemanfaatan waktu luang yang dimiliki oleh mahasiswa FISIP UNAIR dan faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk melakukan suatu kegiatan tertentu dalam rangka memanfaatkan waktu luangnya.

III.1. Status Sosial Ekonomi

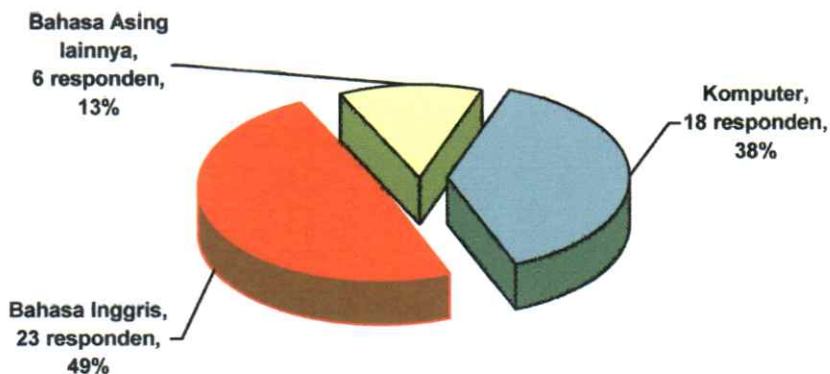
Variabel ini dimaksudkan untuk menggambarkan status sosial ekonomi yang dimiliki oleh mahasiswa FISIP UNAIR. Status sosial dari mahasiswa FISIP UNAIR sangatlah bervariasi. Baik dalam kondisi ekonomi yang dimilikinya maupun dari latar belakang pendidikannya yang lain. Masing-masing latar belakang sosial ekonomi yang dimiliki oleh setiap mahasiswa akan mempunyai dampak langsung maupun tak langsung dalam upayanya menyelesaikan masa studinya di FISIP UNAIR. Selain itu juga untuk mengetahui apakah status sosial ekonomi yang

dimiliki oleh mahasiswa FISIP UNAIR menentukan dalam pola pemanfaatan waktu luang mahasiswa.

Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa mahasiswa FISIP UNAIR sebagian besar tidak mempunyai kegiatan kuliah di tempat lain. 93% responden yang berhasil diwawancarai menyatakan tidak merangkap kuliah ditempat lain, sebaliknya sebanyak 7% responden menyatakan merangkap kuliah di tempat lain (Sumber Q9, K7)

Tetapi, selain menempuh pendidikan formal sebagian mahasiswa FISIP UNAIR juga menempuh pendidikan non formal. Dari total responden yang berhasil diwawancarai, sebanyak 47 atau 47% responden menyatakan ya, selain menempuh pendidikan formal di FISIP UNAIR, mereka juga menempuh pendidikan non formal. Sebaliknya sebanyak 53 atau sekitar 53% responden menyatakan tidak, mereka tidak menempuh pendidikan non formal, selain pendidikan formal di FISIP UNAIR (Sumber : Q11, K8).

Grafik III.1.1 Jenis pendidikan non formal
n = 47



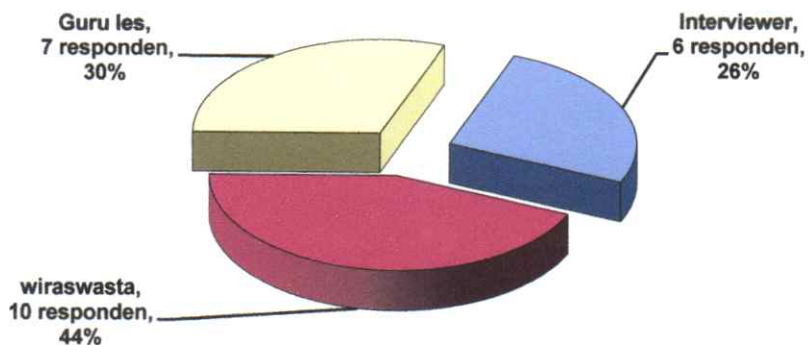
Sumber : Q12, K9

Bab III Analisa Data

Grafik diatas menunjukkan bahwa, di antara 47 responden yang juga mengambil pendidikan lain diluar waktu kuliah atau yang bersifat non formal untuk penunjang keahliannya, sebanyak 23 atau 48,9% responden menyatakan bahwa bidang yang mereka ambil adalah Bahasa Inggris, sebanyak 18 atau sekitar 38,3% menyatakan bahwa mereka mengambil bidang komputer. Sebanyak 6 atau 12,8% menyatakan bahwa mereka mengambil bidang bahasa asing lainnya,

Sementara itu ketika ditanyakan mengenai pekerjaan, dari total responden yang berhasil diwawancarai, sebanyak 23 atau 23% responden menyatakan bahwa selain kuliah di FISIP-Unair, mereka juga bekerja. Sebanyak 77 atau 77% responden menyatakan bahwa selain kuliah, mereka tidak bekerja (Sumber : Q13, K10).

Grafik III.1.2. Jenis pekerjaan responden
N = 23

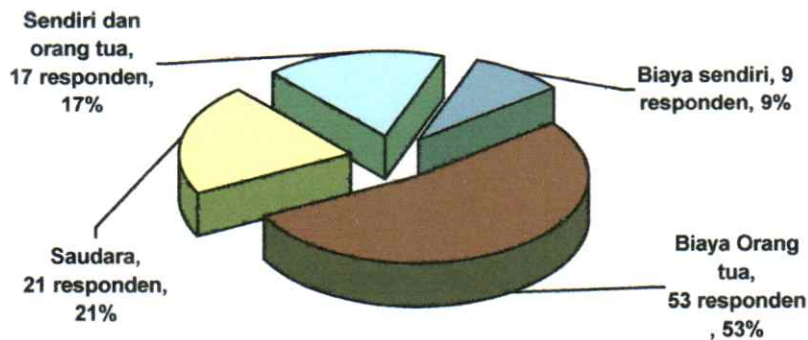


Sumber : Q14, K12

Sedangkan di antara 23 responden yang menyatakan kuliah sambil bekerja, sebanyak 10 atau 48,5% menyatakan bahwa bidang pekerjaan

mereka adalah wiraswasta, sebanyak 7 atau sekitar 30,4% adalah guru les. Sebanyak 6 atau sekitar 26,1% responden menjawab sebagai interviewer.

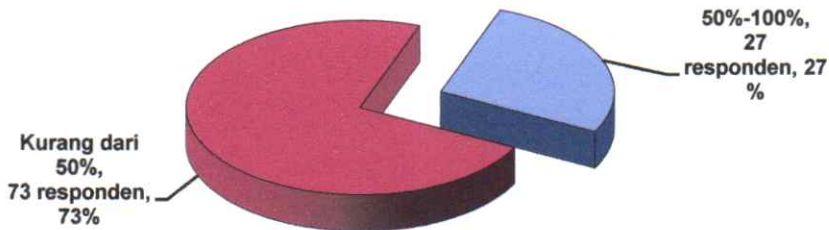
Grafik III.1.3. Sumber dana kuliah
N = 100



Sumber : Q16, K12

Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa, dari proses wawancara yang telah dilakukan terhadap responden yang menanyakan tentang kebutuhan biaya kuliah, maka sebanyak 53 atau sekitar 53% responden menjawab bahwa kebutuhan biaya kuliah mereka selama ini masih dibiayai oleh orang tua. Sebanyak 21 atau 21% menjawab saudara. Sebanyak 17 atau 17% responden menjawab biaya sendiri dan orang tua. Sebanyak 9 atau 9% responden menjawab biaya sendiri.

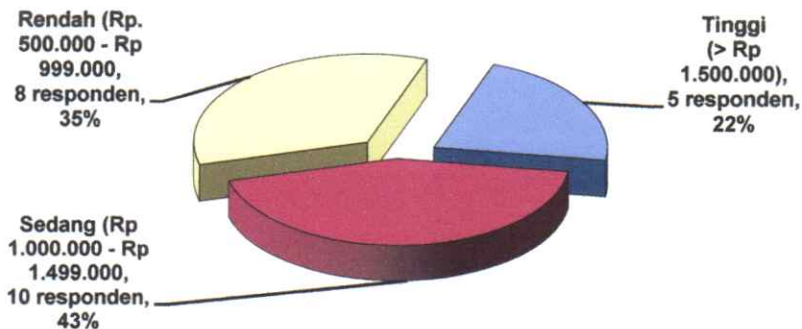
Grafik III.1.4. Prosentase kebutuhan hidup
N = 100



Sumber : Q17, K13

Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa, di antara total responden yang berhasil diwawancarai, sebanyak 27 atau 27% responden memiliki prosentase kebutuhan hidup antara 50% - 100%, sebanyak 73 atau 73% responden memiliki prosentase kebutuhan hidup sebesar kurang dari 50%,

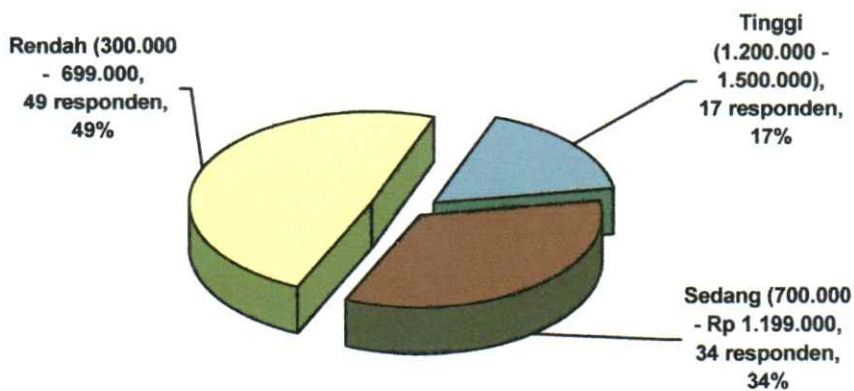
Grafik III.1.5. Tingkat pendapatan reponden yang bekerja
N = 23



Sumber : Q19

Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa, dari hasil wawancara yang telah dilakukan terhadap total responden yang kuliah sambil bekerja, sebanyak 10 atau 43,5% memiliki tingkat pendapatan yang sedang. Sebanyak 8 atau 34,8% responden memiliki tingkat pendapatan yang rendah. Dan sebanyak 5 atau sekitar 21,7% responden memiliki tingkat pendapatan yang tinggi

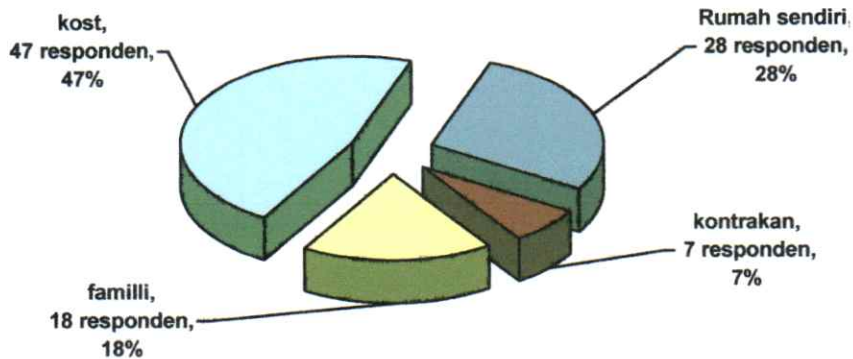
Grafik III.1.6. Tingkat pengeluaran responden
n = 100



Sumber : Q20, K14-62

Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa FISIP UNAIR memiliki pengeluaran yang rendah, yaitu 49% dari total responden. Sedangkan sebanyak 34% responden berada pada tingkat sedang. Dan lainnya, yakni sebanyak 17% berada pada tingkat pengeluaran yang tinggi.

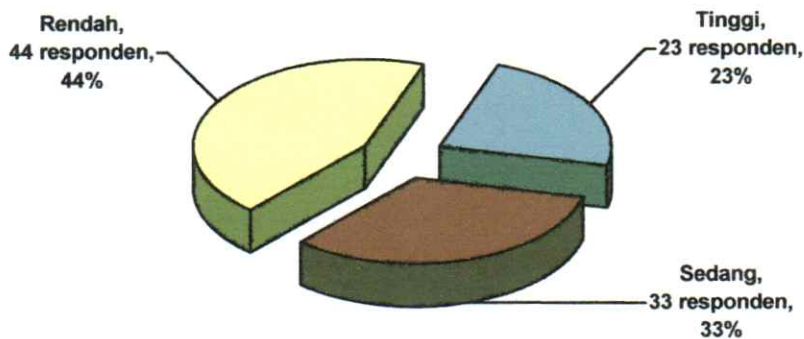
Grafik III. 1.7. Tempat tinggal responden
N = 100



Sumber : Q21, K63

Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa dari total responden, sebanyak 47 atau 47% responden tinggal di kost-kost-an, sebanyak 28 atau 28% responden bertempat tinggal dirumah sendiri. Sebanyak 18 atau 18% responden tinggal dirumah famili. Dan sebanyak 7 atau 7% responden memilih kontrak.

Grafik III.1.8. Kepemilikan barang
N = 100



Sumber : Q22, K64-67

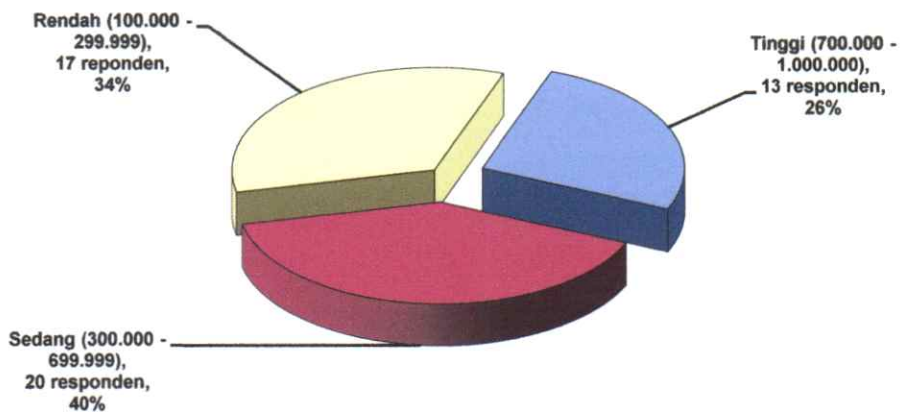
Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa tingkat kepemilikan barang dikalangan mahasiswa FISIP UNAIR sebagian besar adalah rendah, hal itu terlihat dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap total responden

Bab III Analisa Data

yang hasilnya, sebanyak 47 atau 47% responden berada pada tingkat kepemilikan barang yang rendah. Sebanyak 33 atau 33% sedang. Dan sebanyak 23 atau 23% tinggi.

Ketika ditanyakan mengenai kepemilikan tabungan, bisa diketahui bahwa, tingkat kepemilikan tabungan dikalangan mahasiswa FISIP-Unair ternyata cukup tinggi, dari total responden yang berhasil diwawancarai, sebanyak 58 atau 58% responden mengaku memiliki tabungan. Sebaliknya sebanyak 42 atau 42% responden mengaku tidak memiliki tabungan (Sumber : Q23, K68).

Grafik III.1.9. Nilai tabungan
N = 58



Sumber : Q24

Grafik diatas menunjukkan tingkat kepemilikan tabungan mahasiswa FISIP Unair tergolong sedang. Hal ini bisa diketahui dari sebanyak 58 orang yang menjawab memiliki tabungan, 40% diantaranya atau sebanyak 20 responden memiliki tabungan diantara Rp. 300.000 – Rp. 699.999.

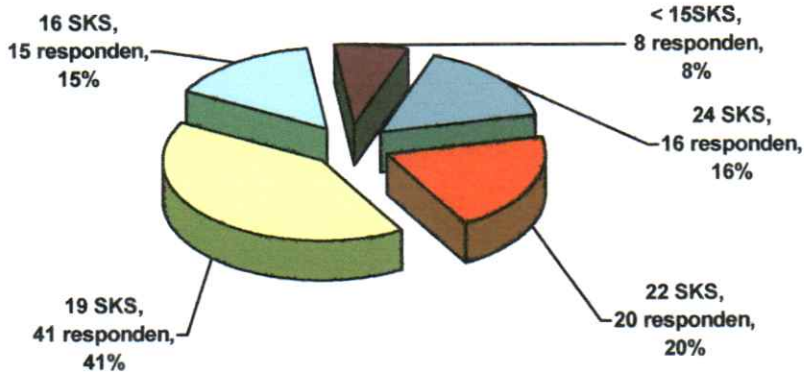
III.2. Pemanfaatan Waktu Luang

Pada variabel ini, secara umum dimaksudkan untuk menggali data tentang pemanfaatan waktu luang yang dilakukan oleh mahasiswa FISIP UNAIR. Waktu luang yang dimaksud disini adalah waktu yang dimiliki kalangan mahasiswa saat tidak ada kegiatan-kegiatan yang sifatnya berkaitan dengan kegiatan akademis.

Sebagai bagian dari usaha menggali data, tentunya dilakukan proses turun lapangan (istilah umum tentang pencarian data terhadap obyek yang diteliti) dan melakukan wawancara baik menggunakan pedoman wawancara yang berupa kuesioner maupun non kuesioner (daftar pertanyaan). Dan setelah melaksanakan proses wawancara dalam beberapa minggu, didapatkan temuan-temuan data yang kemudian tersusun dalam tabel-tabel berikut:

Untuk melihat dan mengetahui tentang waktu luang yang dimiliki oleh kalangan mahasiswa FISIP UNAIR, maka dilakukan penggalian data dengan menanyakan tentang seberapa banyak waktu luang yang dimiliki oleh mahasiswa FISIP UNAIR, setelah mereka tidak melakukan kegiatan yang bersifat akademis. Untuk mengetahui hal itu, maka diajukan pertanyaan tentang berapa banyak pengambilan SKS (Satuan Kredit Semester) yang dilakukan oleh para mahasiswa FISIP UNAIR dalam satu semester ini. Dan setelah dilakukan wawancara langsung dengan mereka yang merupakan sample responden dalam penelitian ini, diperoleh data yang tersaji dalam tabel berikut ini:

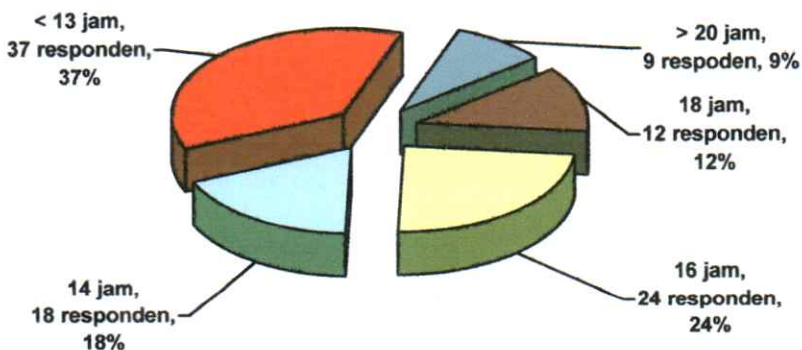
Grafik III.2.1. Jumlah pengambilan SKS dalam satu semester
N = 100



Sumber : Q25, K69

Dari tabel tentang jumlah pengambilan Satuan Kredit Semester (SKS) mahasiswa FISIP UNAIR, menunjukkan bahwa dari 100 responden, 41 atau sekitar 41% diantaranya hanya mengambil 19 SKS setiap semesternya. Sebanyak 20 atau sekitar 20% responden mengambil 22 SKS dalam satu semester. 16 atau sekitar 16% responden mengambil 24 SKS dalam satu semester terakhir. Sebanyak 15 atau 15% responden, mengambil 16 SKS dalam satu semester terakhir. Sebanyak 8 atau 8% responden, mengambil SKS kurang dari 15 SKS.

Grafik III.2.2. Proporsi waktu untuk kuliah
N = 100



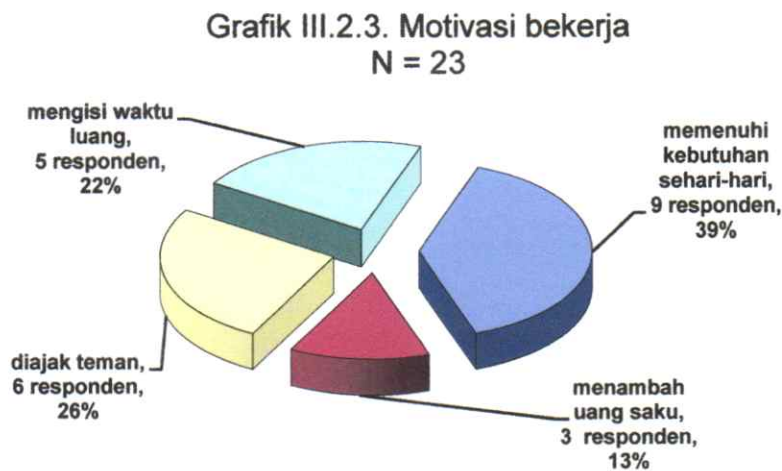
Sumber Q26, K70

Dari grafik diatas diketahui bahwa waktu kuliah untuk 1 (satu) minggu dari mahasiswa FISIP UNAIR kurang dari 13 jam setiap minggunya. Sebanyak 37% responden menyatakan demikian. Kemudian sebanyak 24% menyatakan waktu kuliahnya dalam satu minggu adalah 16 jam. 18% responden menyatakan kalau kegiatan kuliahnya dalam satu minggu adalah 14 jam. Lalu sebanyak 12 % menyatakan kalau jam kuliahnya dalam satu minggu adalah 18 jam. Dan hanya 9% yang menjawab kalau jam kuliahnya dalam satu minggu lebih dari 20 jam.

Pada tabel berikutnya, penulis mencoba menggali beberapa kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa FISIP UNAIR selain kegiatan kuliah. Terutama kegiatan-kegiatan yang bersifat menghasilkan *Income* atau penghasilan atau bekerja, seberapa banyak mahasiswa FISIP UNAIR melakukan kegiatan selain kuliah dengan bekerja. Setelah dilakukan proses wawancara dengan responden, diperoleh data yang menunjukkan bahwa; di antara total responden yang telah berhasil diwawancarai dengan mengajukan pertanyaan tentang apakah mereka melakukan kegiatan selain kuliah dengan jalan bekerja. Sebanyak 23 atau sekitar 23% responden menjawab ya, mereka melakukan kegiatan selain kuliah dengan jalan bekerja. Sedangkan sebanyak 77 atau sekitar 77% responden menjawab tidak, mereka tidak melakukan kegiatan selain kuliah dengan jalan bekerja (Sumber : Q27, K77).

Bab III Analisa Data

Dalam melakukan kegiatan bekerja sebagai aktifitas sampingan selain melakukan kegiatan selain kuliah, tentunya didasari atas berbagai motivasi. Motivasi – motivasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini :

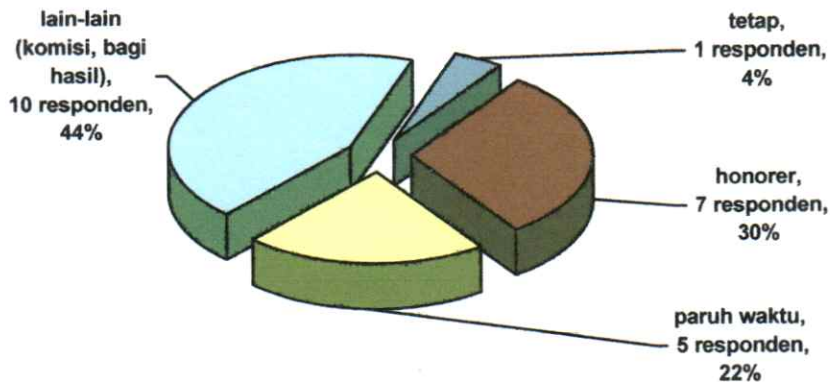


Sumber : Q28, P72

Grafik diatas menunjukkan bahwa sebagian besar responden melakukan kegiatan bekerja sebagai salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan sehari – sehari. Sebagian yang lain melakukannya karena diajak teman atau untuk menambah uang saku mereka. Sementara hanya sebagian kecil saja dari mereka yang melakukan hal itu sebagai pilihan kegiatan mengisi waktu luang yang mereka miliki.

Dari mereka yang menjadikan bekerja sebagai salah satu alternatif kegiatan selain kuliah, terdapat perbedaan status pekerjaan yang mereka miliki. Grafik dibawah ini menunjukkan perbedaan tersebut.

Grafik III.2.4. Status pekerjaan
N = 23

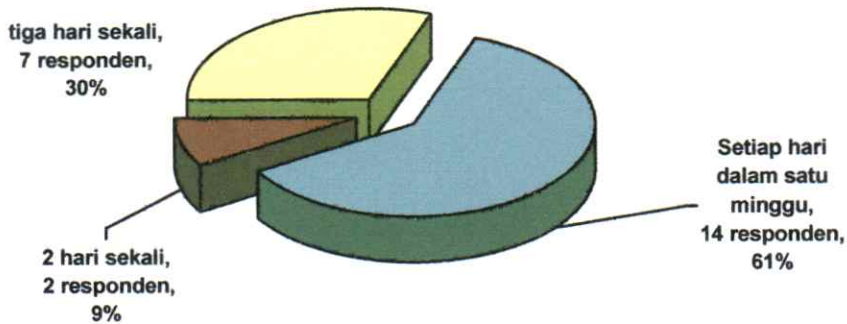


Sumber : Q29, K73

Yang menunjukkan prosentase terbesar dalam grafik diatas adalah yang berstatus lain – lain yang meliputi jenis pekerjaan lepas waktu (freelance) atau wiraswasta. Kedua yang terbesar adalah yang berstatus honorer yang berjumlah 7 orang atau (30,4%). Dan ternyata diantara mereka juga ada yang telah berstatus sebagai pegawai tetap di perusahaan tempat mereka bekerja walaupun jumlahnya hanya satu orang saja.

Adanya perbedaan status pekerjaan di antara mahasiswa yang melakukan kegiatan bekerja selain kuliah, tentunya juga berpengaruh terhadap perbedaan waktu masing-masing mahasiswa itu dalam melakukan kegiatan bekerja. Untuk mengetahui adanya perbedaan waktu yang digunakan oleh masing-masing mahasiswa yang melakukan kegiatan bekerja selain kuliah tersebut, maka telah dilakukan proses wawancara yang hasilnya tersaji pada grafik dibawah ini:

Grafik III.2.5. Lama bekerja dalam seminggu
N = 23



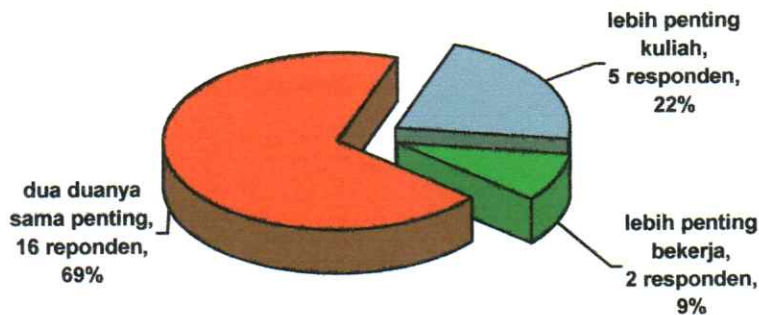
Sumber : Q30, K74

Dari grafik diatas diperoleh data bahwa; dari total responden yang melakukan kegiatan bekerja, sebanyak 14 atau 60,9% responden bekerja setiap hari selama seminggu. Sebanyak 7 atau 30,4% responden menggunakan waktunya hanya tiga hari sekali selama seminggu. 2 atau sekitar 8,7% responden menggunakan waktu dua hari sekali dalam seminggu.

Pada saat harus melakukan beberapa kegiatan yang sama-sama dianggap memiliki bobot kepentingan yang sama besar, tentunya juga harus dilakukan dengan menempatkan kebijakan untuk membuat program-program prioritas. Begitu pula dengan sebagian mahasiswa FISIP UNAIR yang harus melakukan kegiatan bekerja sebagai kegiatan lain selain kuliah, tentu saja juga harus memikirkan tentang prioritas-prioritas yang harus mereka lakukan, terutama prioritas antara kuliah dengan bekerja. Untuk melihat sejauh mana prioritas yang lebih penting

antara kuliah dengan bekerja, maka telah dilakukan wawancara yang hasilnya tersaji pada tabel dibawah ini:

Grafik III.2.6. Prioritas antara kuliah dan bekerja
N = 23

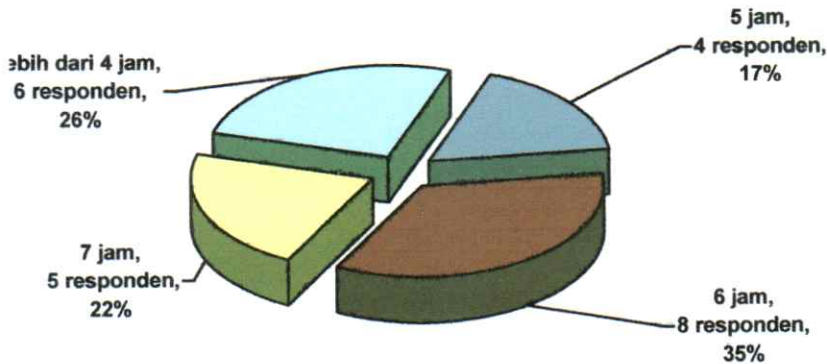


Sumber : Q31, K75

Dari grafik diatas diperoleh data bahwa, sebanyak 16 atau sekitar 69% responden menyatakan bahwa keduanya sama-sama penting. Sebanyak 5 atau sekitar 21,7% responden menyatakan bahwa lebih penting kuliah. Sebanyak 2 atau sekitar 8,7% responden menyatakan bahwa lebih penting bekerja.

Selain kuliah dan bekerja, tentu ada waktu lain yang tersisa diantara waktu-waktu yang digunakan untuk kuliah dan bekerja. Untuk mengetahui seberapa lama waktu yang dimiliki oleh mahasiswa yang melakukan kegiatan kuliah dan bekerja, maka telah dilakukan proses wawancara yang hasilnya tersaji pada tabel dibawah ini:

Grafik III.2.7. Waktu luang yang dimiliki selain kuliah dan bekerja
n =23

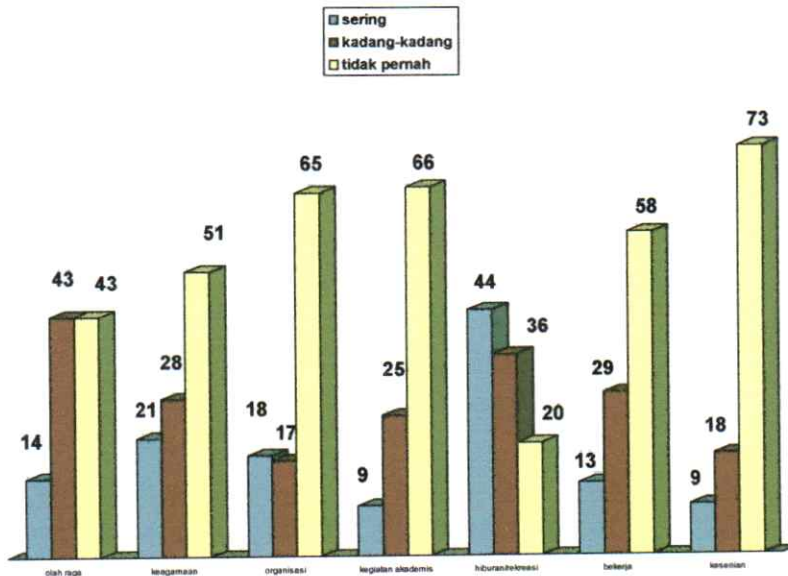


Sumber : Q32, K76

Dari grafik diatas diperoleh data bahwa, sebanyak 8 atau sekitar 34,8% responden memiliki waktu selama 6 jam selain melakukan kegiatan kuliah dan bekerja. Sebanyak 6 atau sekitar 26,1% responden memiliki waktu lebih dari 4 jam. Sebanyak 5 atau sekitar 21,7% responden memiliki waktu 7 jam. Sebanyak 4 atau sekitar 17,4% responden memiliki waktu 5 jam selain kuliah dan bekerja.

Selama menjalankan kegiatan yang bersifat akademis, yakni kuliah, bagi mahasiswa juga memiliki waktu-waktu luang yang tersisa selain menjalankan aktifitasnya sebagai mahasiswa. Dalam memanfaatkan waktu luang itu, mahasiswa juga memiliki kegiatan-kegiatan lain yang dilakukan dalam mengisi waktu luang tersebut. Untuk melihat kegiatan apa saja yang dilakukan oleh mahasiswa FISIP UNAIR dalam memanfaatkan waktu luangnya, maka telah dilakukan proses wawancara yang hasilnya tersaji pada tabel dibawah ini:

Grafik III.2.8. Kegiatan mengisi waktu luang
n = 100



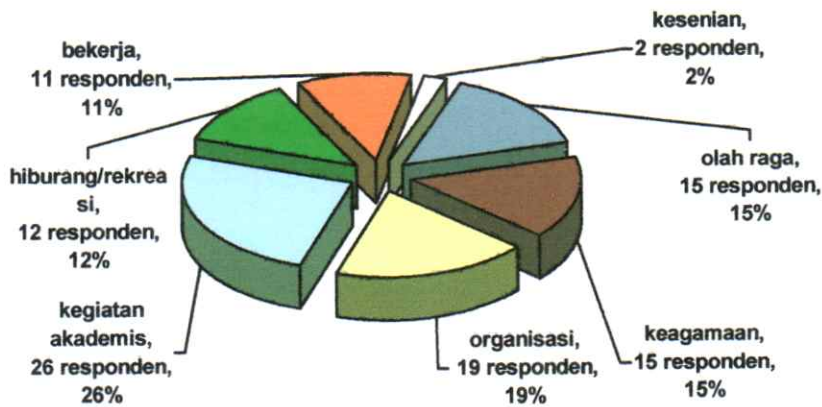
Sumber : Q33, K77-84

Grafik diatas menunjukkan kalau kegiatan yang paling sering dilakukan oleh mahasiswa FISIP UNAIR adalah kegiatan yang bersifat hiburan atau rekreasi. 44% responden yang berhasil diwawancarai menyatakan demikian. Hal ini diperkuat oleh pernyataan salah satu responden yang berhasil diwawancarai.

“setelah jam kuliah selesai, paling paling nongkrong sama teman, ajau jalan-jalan ke mall, nonton, atau kegiatan lainnya yang bisa menghilangkan penat”.

Untuk melihat jenis kegiatan yang sering dilakukan oleh mahasiswa FISIP UNAIR selama satu bulan terakhir, maka telah dilakukan proses wawancara yang hasilnya tersaji pada tabel dibawah ini:

Grafik III.2.9. Jenis kegiatan yang sering dilakukan dalam satu bulan
N = 100

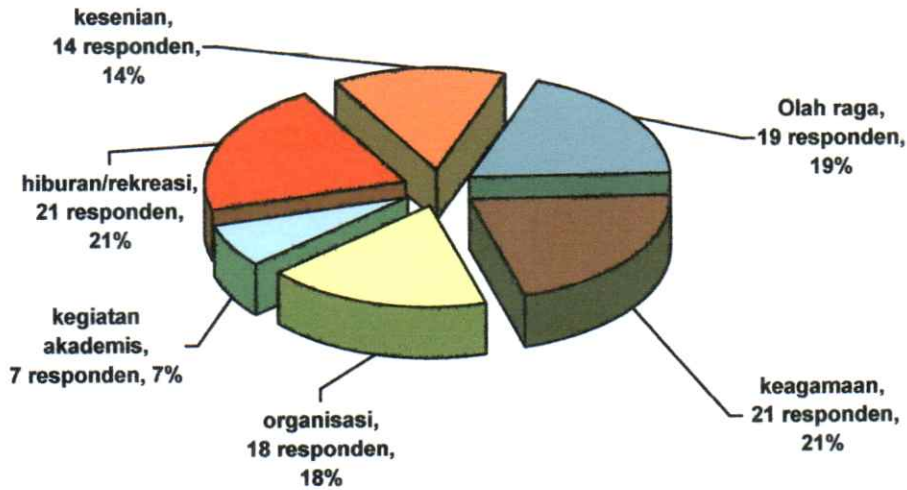


Sumber : Q35, K93

Dari grafik diatas diperoleh data bahwa, sebanyak 26 atau 26% responden menyatakan bahwa kegiatan yang sering dilakukan selama satu bulan terakhir adalah kegiatan akademis. Sebanyak 11 atau 11% responden menyatakan bahwa kegiatan yang sering dilakukan selama satu bulan terakhir adalah kegiatan bekerja. Sebanyak 19 atau 19% responden menyatakan bahwa kegiatan yang sering dilakukan dalam satu bulan terakhir adalah kegiatan organisasi. 15 atau sekitar 15 % responden melakukan kegiatan olah raga dan kegiatan keagamaan. Sebanyak 12 atau 12% responden melakukan kegiatan hiburan/rekreasi. Sebanyak 2 atau 2% responden melakukan kegiatan kesenian.

Untuk mengetahui hobi yang dilakukan selama satu bulan terakhir, maka telah dilakukan proses wawancara yang hasilnya tersaji pada tabel dibawah ini:

Grafik III.2.10. Hobi yang sering dilakukan selama satu bulan terakhir
n = 100



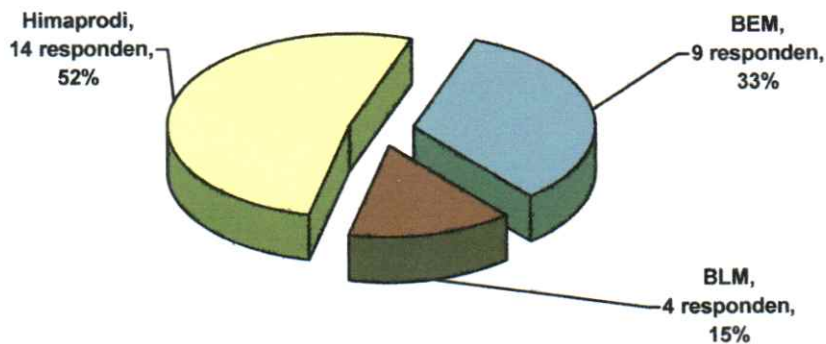
Sumber : Q36, K94

Dari grafik diatas diperoleh data bahwa, sebanyak 21 atau sekitar 21% responden menyatakan bahwa jenis hobi yang sering dilakukan dalam satu bulan terakhir adalah hobi kegiatan keagamaan dan rekreasi/hiburan. Sebanyak 19 atau sekitar 19% responden menyatakan bahwa hobi yang sering dilakukan dalam satu bulan terakhir adalah olah raga. Sebanyak 18 atau 18% responden menyatakan organisasi sebagai hobi yang sering dilakukan dalam satu bulan terakhir. Sebanyak 14 atau 14% responden menyatakan kesenian. Sebanyak 7 atau 7% responden menyatakan kegiatan akademis.

Ketika ditanyakan mengenai keikutsertaan dalam organisasi tingkat kampus, sebanyak 73% responden menjawab tidak. Dan 27% responden menjawab ya (Sumber : Q37, K95). Dari data tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa FISIP UNAIR sebagian besar tidak

mengikuti organisasi intra kampus tingkat fakultas sebagai kegiatan mengisi waktu luangnya.

Grafik III. 2.11 Jenis organisasi intra kampus tingkat fakultas yang diikuti
n = 27

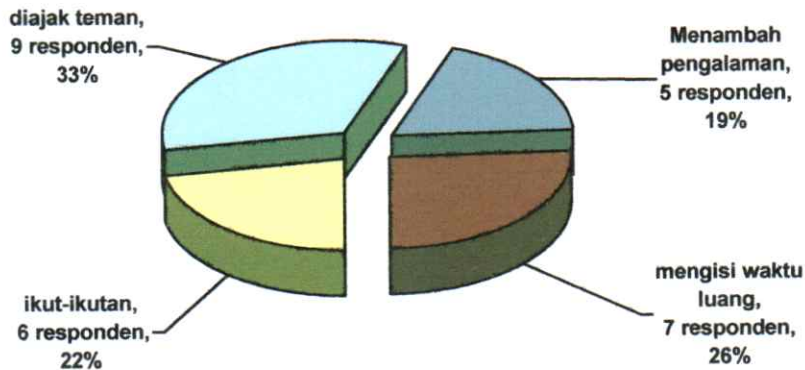


Sumber : Q38, K93

Berdasarkan grafik diatas, dari 27 responden yang menyatakan mengikuti kegiatan organisasi intra kampus tingkat fakultas, sebanyak 14 atau 51,8% responden menyatakan himaprodi sebagai jenis organisasi yang diikutinya untuk tingkat fakultas. Kemudian sebanyak 9 atau 33,4 % responden memilih BEM sebagai organisasi yang diikuti pada tingkat fakultas. Dan sisanya yaitu 4 atau 14,8% responden memilih BLM. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada mahasiswa FISIP UNAIR yang mengikuti organisasi untuk tingkat fakultas cenderung memilih himaprodi atau himpunan program studi sebagai salah satu kegiatan untuk mengisi waktu luangnya.

Grafik III.2.12. Motivasi keikutsertaan dalam kegiatan organisasi intra kampus tingkat fakultas

n = 27

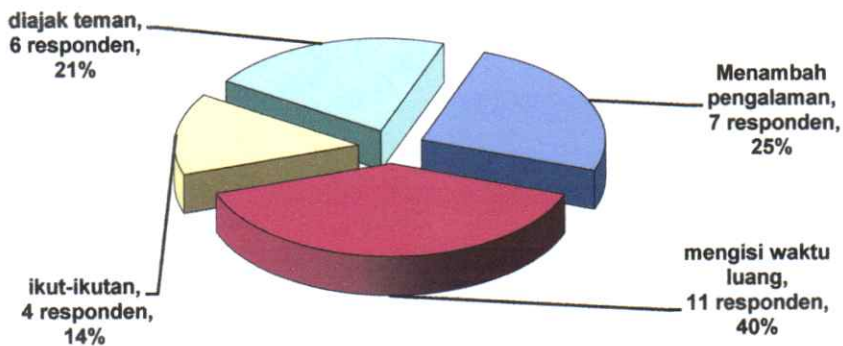


Sumber : Q39, K97

Sedangkan alasan atau motivasi untuk mengikuti organisasi tersebut, sebanyak 9 atau 33,4% dari 27 responden yang menjawab mengikuti kegiatan tersebut menjawab karena diajak teman. Kemudian 7 atau 25,9% responden menjawab dalam rangka mengisi waktu luang. Lalu 6 atau 22,2 % responden mempunyai alasan hanya ikut-ikutan. Dan 5 atau 18,5% responden karena keinginan untuk mendapatkan pengalaman tambahan dalam berorganisasi.

Tidak jauh berbeda ketika ditanyakan mengenai keikutsertaannya dalam organisasi intra kampus tingkat Universitas pada mahasiswa FISIP UNAIR. 72% responden menjawab tidak ketika ditanyakan hal tersebut. Dan hanya 28% yang menyatakan mengikuti organisasi intra kampus tingkat Universitas (Sumber : Q40, K98)

Tabel III.2.13. Motivasi keikutsertaan organisasi
n = 28



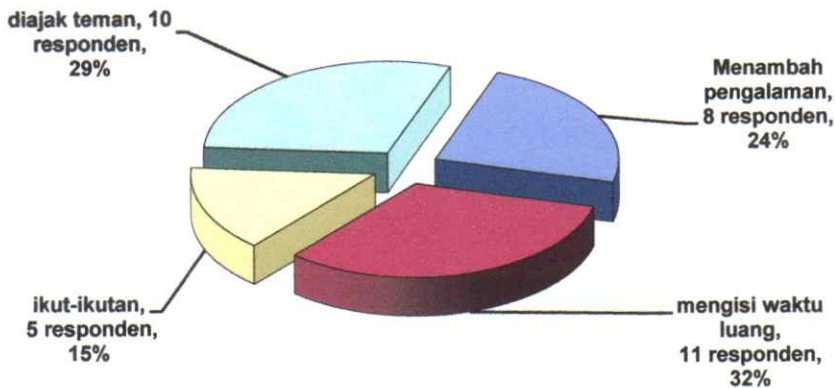
Sumber : Q42, K100

Dari 28 orang yang menyatakan mengikuti organisasi intra kampus tingkat Universitas, 11 atau 39,3% responden menyatakan motivasi keikutsertaannya dalam organisasi tersebut adalah untuk mengisi waktu luang yang dimilikinya. Sedangkan 7 atau 25% responden menyatakan untuk menambah pengalaman, lalu 6 atau 21,4 menyatakan karena diajak teman. Dan sebanyak 4 atau 14,3% responden menyatakan karena ikut-ikutan.

Mengenai organisasi ekstra kampus, keikutsertaan mahasiswa FISIP Unair pada organisasi-organisasi ekstra kampus tidak jauh berbeda dengan keikutsertaannya pada organisasi intra kampus. Yaitu sebanyak 76% responden menyatakan tidak mengikuti organisasi ekstra kampus. Dan hanya 24% yang menyatakan ikut serta dalam organisasi ekstra kampus (Sumber : Q43, K101).

Bab III Analisa Data

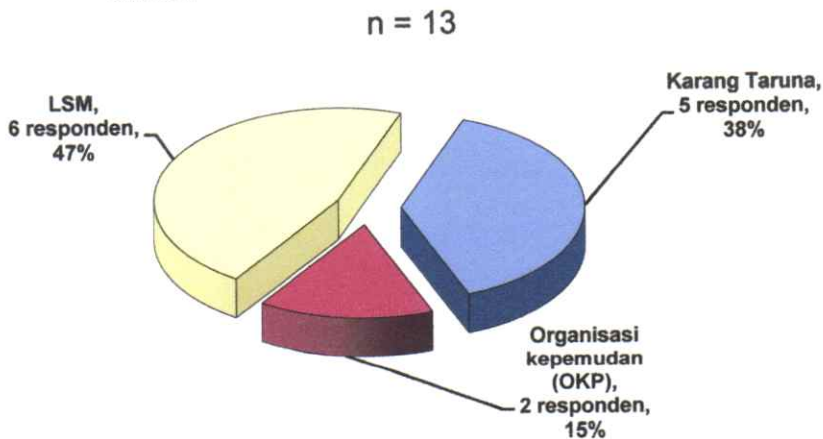
Grafik III.2.14. Motivasi keikutsertaan organisasi ekstra kampus
n = 34



Sumber : Q44, K102

Sedangkan saat ditanyakan tentang keikutsertaannya dalam organisasi kemasyarakatan luar kampus dalam satu bulan terakhir, di antara total responden, sebanyak 87 atau 87% responden menyatakan tidak, mereka tidak mengikuti kegiatan organisasi kemasyarakatan diluar kampus dalam satu bulan terakhir. Sebanyak 13 atau 13% responden menyatakan ya, mereka mengikuti kegiatan organisasi kemasyarakatan diluar kampus dalam satu bulan terakhir (Sumber : Q46, K104).

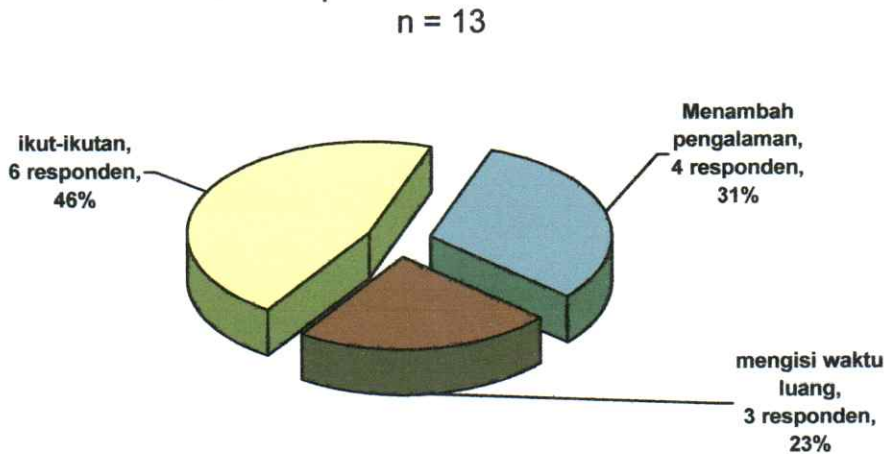
Tabel III.2.15. Jenis Organisasi kemasyarakatan ekstra kampus yang diikuti



Sumber : Q47, K105

Dari grafik diatas diketahui bahwa dari 13 responden yang mengikuti kegiatan kemasyarakatan ekstra kampus, 5 responden mengikuti kegiatan Karang Taruna. 2 responden memilih kegiatan ekstra kampus organisasi kepemudaan (OKP). Sedang sisanya, 6 responden memilih LSM sebagai kegiatan kemasyarakatan ekstra kampusnya.

Grafik III.2.16. Motivasi keikutsertaan dalam organisasi kemasyarakatan ekstra kampus



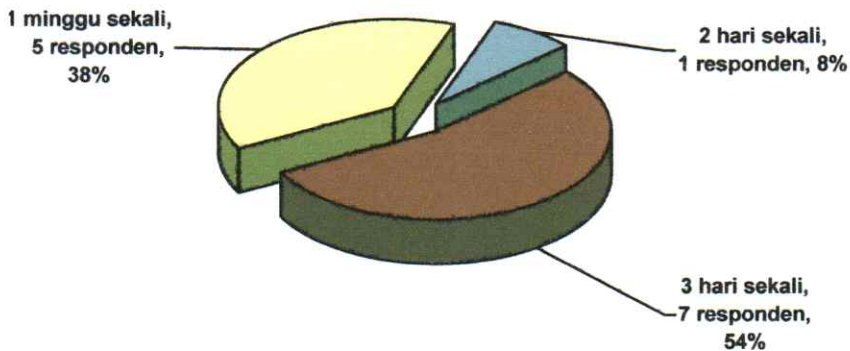
Sumber : Q48, K106

Dari grafik diatas bisa diketahui bahwa motivasi mahasiswa FISIP Universitas Airlangga dalam mengikuti organisasi kemasyarakatan ekstra kampus didominasi oleh alasan ikut-ikutan, sebanyak 6 responden menyatakan demikian.

Sedangkan mengenai frekuensi keikutsertaannya dalam organisasi kemasyarakatan ekstra kampus bisa dilihat pada tabel berikut ini :

Grafik III.2.17. Frekuensi keikutsertaan dalam organisasi kemasyarakatan ekstra kampus

n = 13



Sumber : Q49, K107

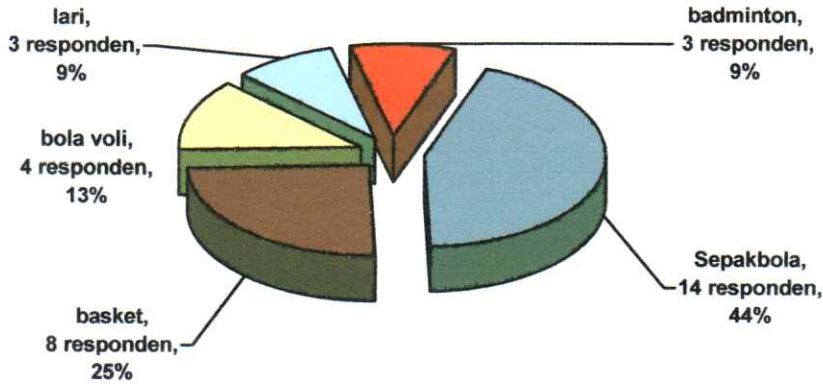
Grafik diatas menunjukkan intensitas mahasiswa FISIP UNAIR dalam mengikuti kegiatan organisasi kemasyarakatan ekstra kampus. Dimana 7 responden menjawab 3 hari sekali mengikuti kegiatan kemasyarakatan ekstra kampus.

Hal ini diperkuat oleh salah satu responden *Dina* (bukan nama sebenarnya) :

“Sebenarnya, kegiatan di organisasi itu sih ada setiap hari mbak. Cuma kalo harus tiap hari datang saya yang tidak sanggup mbak. Capek, belum masih harus ngerjakan tugas-tugas kuliah.”

Kemudian, saat ditanyakan tentang pemanfaatan waktu luang untuk olah raga, dari total responden yang berhasil diwawancarai, sebanyak 68 atau 68% responden menyatakan tidak memanfaatkan waktu luang mereka untuk kegiatan olah raga dalam satu bulan terakhir. Sebanyak 32 atau 32% responden menyatakan ya, mereka memanfaatkan waktu luangnya untuk kegiatan olah raga (Sumber : Q51, K108).

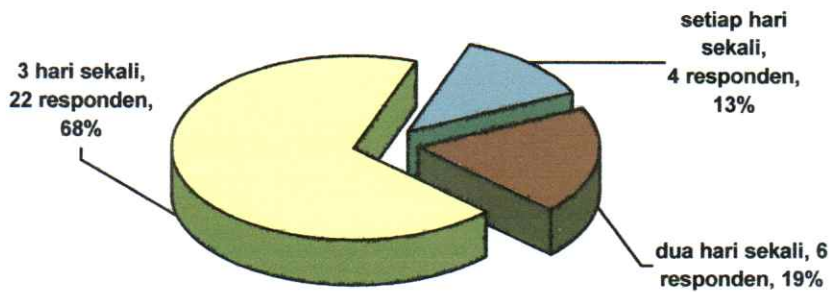
Grafik III.2.18. Jenis olah raga yang dilakukan
n = 32



Sumber : Q52, K109

Dari grafik diatas bisa dilihat bahwa olah raga lebih diminati untuk mengisi waktu luang adalah sepakbola. Sebanyak 14 responden menjawab sepakbola sebagai olah raga yang lebih sering dilakukan untuk mengisi kegiatan waktu luangnya

Tabel III.2.19. Intensitas olah raga yang dilakukan dalam 1 minggu
n = 32



Sumber : Q53, K110

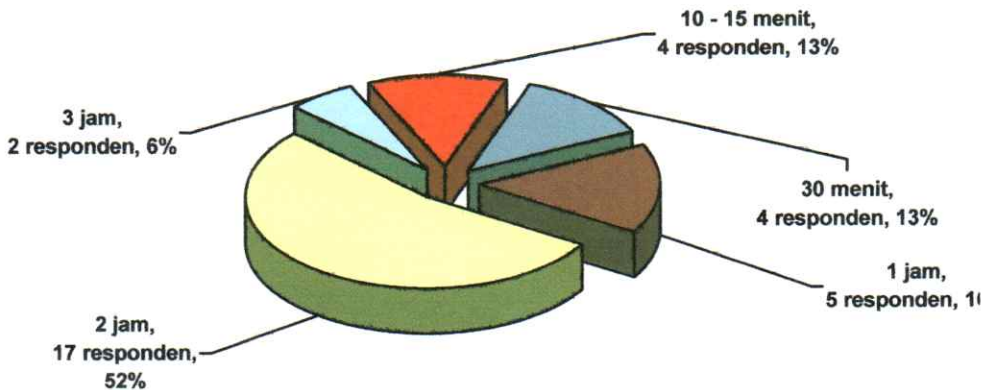
Berdasarkan data diatas, intensitas mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga dalam melakukan olah raga,

rata-rata 3 hari sekali. Sebanyak 22 responden menjawab jadwal rutin mereka untuk berolah raga adalah 3 hari sekali.

Hal ini diperkuat oleh salah satu responden :

“sebenarnya saya juga ingin olah raga setiap hari. Tapi, saya juga punya kegiatan yang lain. Olah raga saya lakukan kalau ada waktu lowong. Dan biasanya memang khusus saya sediakan waktu 3 hari sekali”.

Grafik III.2.20. Intensitas melakukan olah raga
n = 32

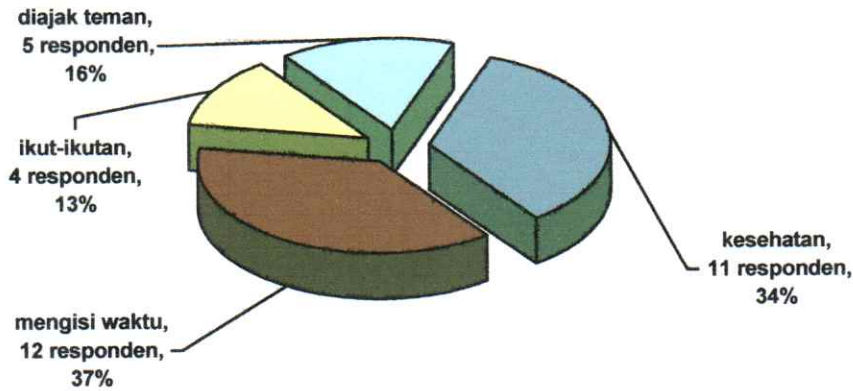


Sumber : Q54, K111

Dari data diatas bisa diketahui bahwa mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga melakukan olah raga rata-rata selama 2 jam. Sebanyak 17 responden atau 52 persen responden yang menyatakan hal demikian.

Kemudian ketika ditanyakan mengenai motivasi melakukan olah raga, mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga ini mempunyai alasan yang berbeda-beda. Hal ini bisa diketahui dari grafis berikut ini:

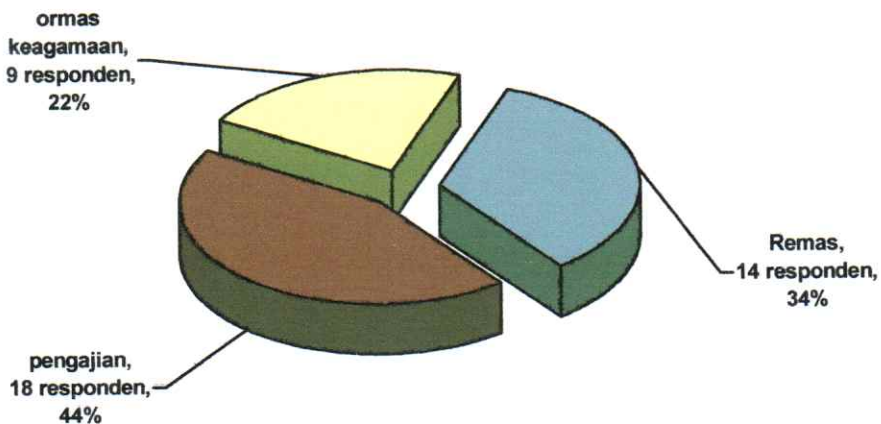
Grafik III.2.21 Alasan melakukan olah raga
N = 32



Sumber : Q55, K112

Ketika ditanyakan mengenai kegiatan keagamaan, sebanyak 41 atau 41% responden memanfaatkan waktu luangnya untuk kegiatan keagamaan, sedangkan sebanyak 59 atau 59% responden menyatakan tidak memanfaatkan waktu luangnya untuk kegiatan keagamaan (Sumber : Q56, K113).

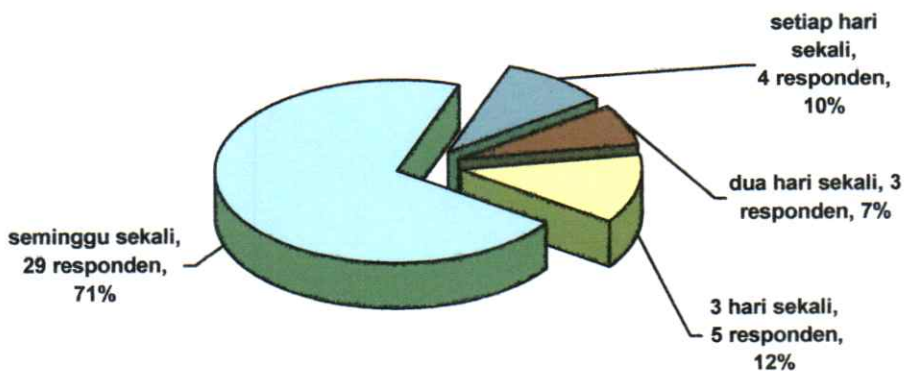
Grafik III.2.22. Jenis kegiatan keagamaan yang diikuti
n = 41



Sumber : Q57, K114

Ketika ditanyakan jenis kegiatan keagamaan yang paling sering diikuti, sebanyak 18 responden atau 44 persen menjawab pengajian sebagai kegiatan keagamaan yang paling sering diikuti. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa FISIP UNAIR melakukan pengajian sebagai salah satu kegiatan keagamaan yang diminati.

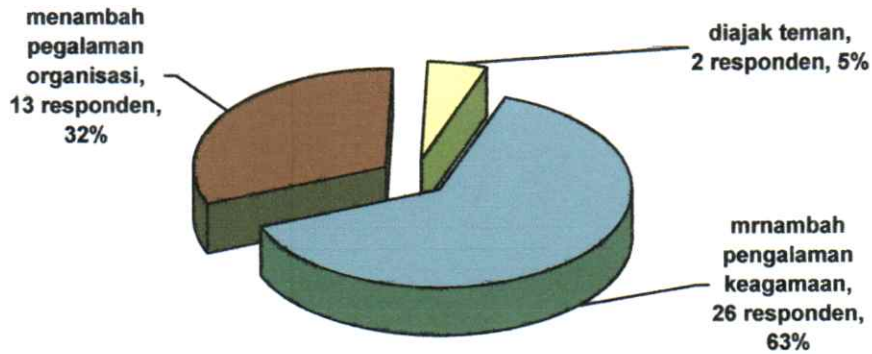
Grafik III.2.23. Intensitas kegiatan keagamaan
n = 41



Sumber : Q58, K115

Sedangkan mengenai intensitas melakukan kegiatan keagamaan, mahasiswa FISIP UNAIR melakukan keagamaannya dalam satu kali dalam seminggu. Sebanyak 29 responden atau 71 persen menjawab hal demikian.

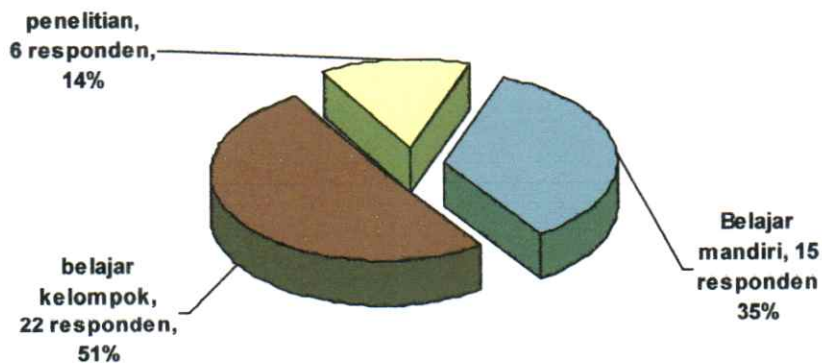
Grafik III.2.24. Motivasi melakukan kegiatan keagamaan
n = 41



Sumber : Q60, K117

Demikian halnya saat ditanyakan tentang pemanfaatan waktu luang untuk kegiatan keilmuan, dari total responden yang berhasil diwawancarai, sebanyak 43 atau 43% responden menyatakan bahwa mereka memanfaatkan waktu luang mereka untuk kegiatan keilmuan. Sebanyak 57 atau 57% responden menyatakan bahwa mereka tidak memanfaatkan waktu luangnya untuk kegiatan keilmuan (Sumber : Q61, K118).

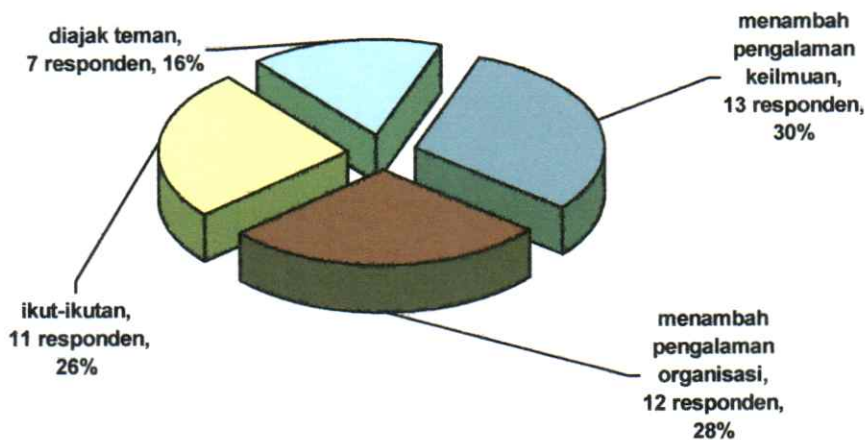
Grafik III.2.25. Jenis kegiatan keilmuan yang diikuti
n = 43



Sumber : Q62, K119

Grafik diatas menunjukkan bahwa belajar kelompok adalah jenis kegiatan keilmuan yang paling diminati oleh mahasiswa FISIP UNAIR. Ketika ditanyakan mengenai jenis kegiatan keilmuan yang diikuti, sebanyak 22 responden atau 51 persen menjawab belajar kelompok adalah kegiatan keilmuan yang diikutinya. Sedang motivasi mengikuti kegiatan keilmuan ini bisa diketahui melalui grafik berikut ini :

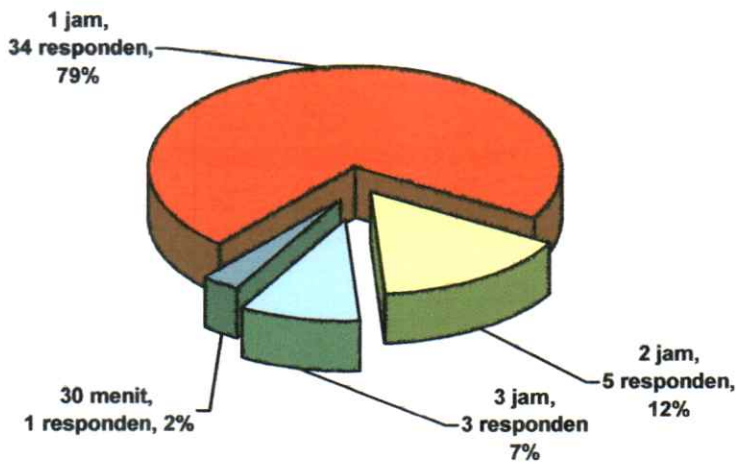
Grafik III.2.26 Motivasi mengikuti kegiatan keilmuan
n = 43



Sumber : Q63, K120

Data diatas menunjukkan bahwa motivasi dari mahasiswa FISIP UNAIR untuk mengikuti kegiatan keilmuan adalah untuk menambah pengalaman dalam hal keilmuan. Sebanyak 13 responden atau 30 persen menjawab hal demikian, hal ini menunjukkan bahwa bagi mahasiswa FISIP UNAIR yang mengikuti kegiatan keilmuan, menambah pengalaman dalam hal keilmuan masih merupakan alasan yang utama.

Grafik III.2.27 Intensitas kegiatan keilmuan dalam satu minggu
n = 43

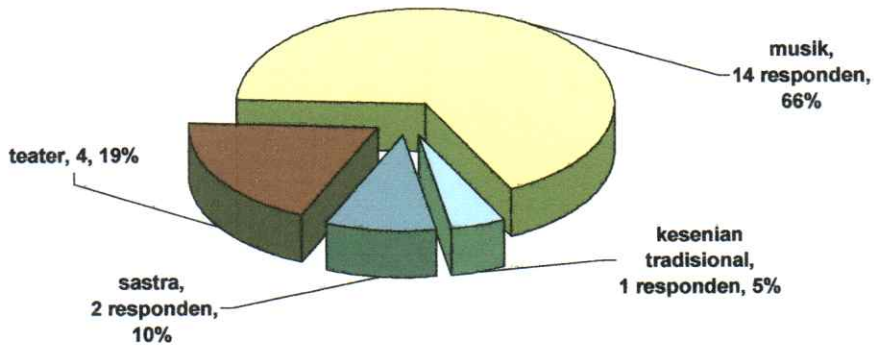


Sumber : Q64, K121

Dalam hal intensitas melakukan kegiatan keilmuan, mahasiswa FISIP UNAIR melakukannya dalam waktu yang tidak terlalu lama yaitu dalam jangka waktu 1 jam setiap minggunya. Sebanyak 34 responden atau 79 % yang menjawab demikian.

Untuk melihat pemanfaatan waktu luang untuk kegiatan kesenian, setelah dilakukan proses wawancara, sebanyak 21 atau 21% responden menyatakan memanfaatkan waktu luang mereka untuk kegiatan kesenian. Sebanyak 79 atau 79% responden menyatakan tidak, mereka tidak memanfaatkan waktu luangnya untuk kegiatan kesenian (Sumber : Q66, K122).

Grafik III.2.28. Jenis kegiatan kesenian yang diikuti
n = 21

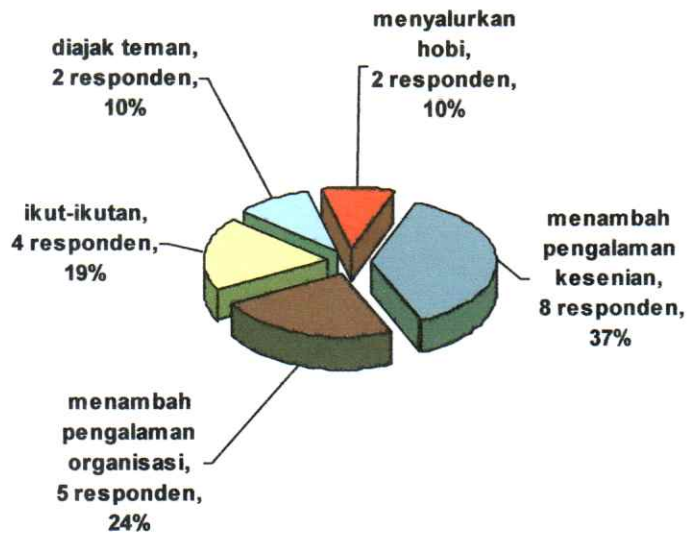


Sumber : Q67, K123

Grafik diatas menunjukkan bahwa kegiatan kesenian yang diminati oleh mahasiswa FISIP UNAIR adalah musik. Sebanyak 14 responden atau 66% menyatakan jenis kegiatan kesenian yang diminatinya adalah seni musik.

Kemudian ketika ditanyakan mengenai motivasinya melakukan kegiatan kesenian, mereka mempunyai berbagai alasan. Motivasi mahasiswa FISIP UNAIR bisa kita lihat dalam grafik berikut ini :

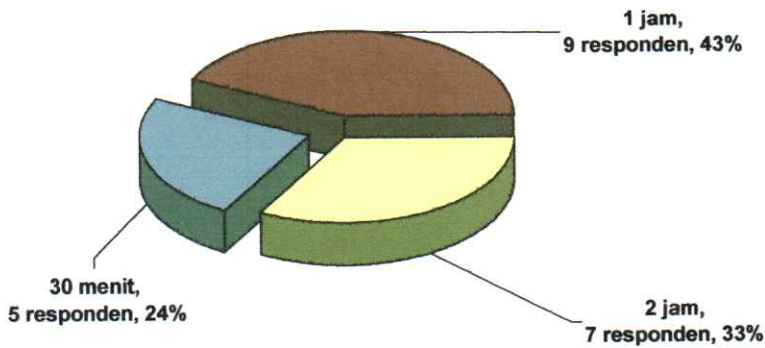
Grafik III.2.29. Motivasi melakukan kegiatan kesenian
n = 21



Sumber : Q68, K124

Berdasarkan grafik diatas, motivasi mahasiswa FISIP UNAIR dalam melakukan kegiatan kesenian lebih didasarkan pada keinginan untuk menambah pengalaman dalam hal kesenian. Bukan hanya untuk menghabiskan waktu luang tetapi juga menggunakan kegiatan kesenian sebagai sarana untuk mendalami bidang kesenian yang telah mereka dapatkan selama ini. Hal ini ditunjukkan oleh 8 responden atau 37% yang menjawab demikian.

Grafik III.2.30. Intensitas kegiatan dalam satu minggu.
n = 21

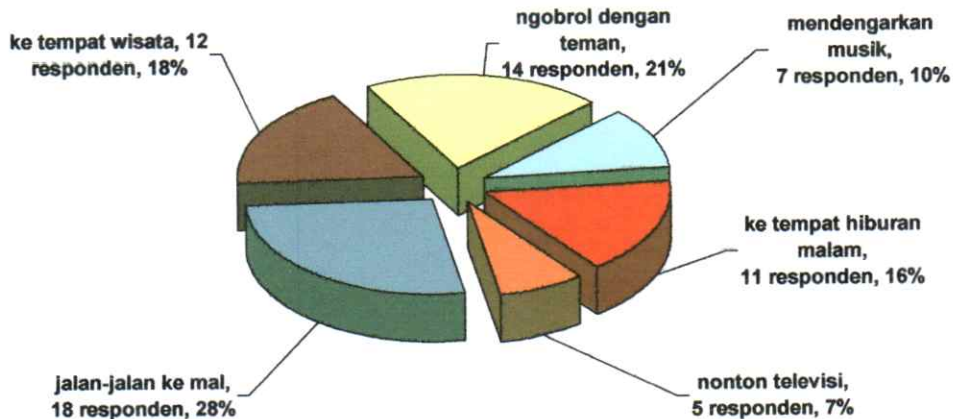


Sumber : Q69, K125

Grafik diatas menunjukkan bahwa untuk melakukan kegiatan yang sifatnya kesenian, sebanyak 9 responden atau 43 % merasa 1 jam sudah cukup untuk melakukan kegiatan kesenian.

Kemudian ketika ditanyakan mengenai kegiatan rekreasi atau hiburan dalam memanfaatkan waktu luang diperoleh data bahwa, sebanyak 67 atau 67% responden menyatakan ya, mereka memanfaatkan waktu luangnya untuk kegiatan rekreasi/hiburan. Sebanyak 33 atau 33% responden menyatakan tidak, mereka tidak memanfaatkan waktu luangnya untuk kegiatan rekreasi/hiburan (Sumber : Q71, K126).

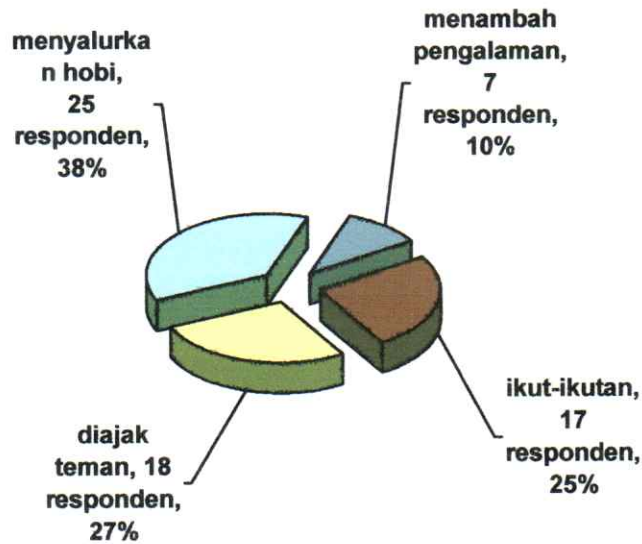
Grafik III.2.31. Jenis kegiatan hiburan/rekreasi
n = 67



Sumber : Q72, K127

Dari grafik diatas diperoleh data bahwa dari 67 responden yang menyatakan memanfaatkan waktu luangnya untuk kegiatan rekreasi/hiburan, sebanyak 18 atau sekitar 26,9% responden menyatakan kegiatan yang dilakukan adalah jalan-jalan ke mal. Sedangkan 14 atau sekitar 20,9% responden memilih ngobrol dengan teman. Lalu sebanyak 12 atau sekitar 17,9% responden memanfaatkan waktu luangnya ke tempat wisata. Kemudian 11 atau sekitar 16,4% responden memilih pergi ke tempat hiburan malam. 7 atau sekitar 10,4% responden memanfaatkan waktu luangnya dengan mendengarkan musik. Dan sisanya sebanyak 5 atau sekitar 7,5% responden memilih untuk menonton televisi.

Grafik III.2.32. Motivasi kegiatan hiburan/rekreasi
n = 67

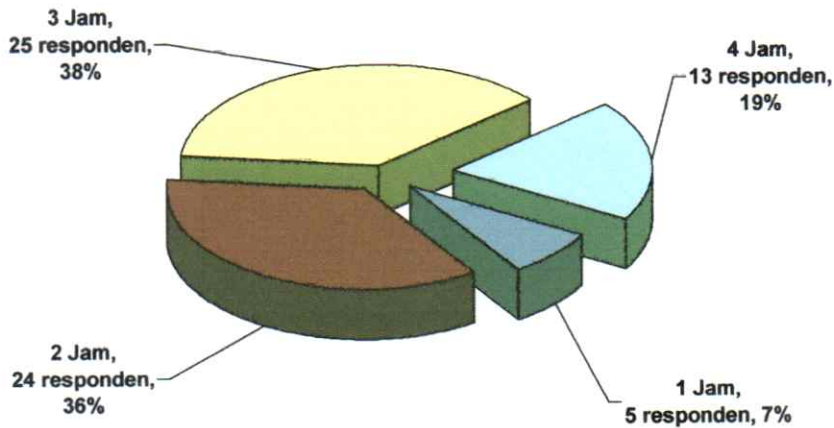


Sumber : Q73, K128

Ketika ditanyakan motivasi yang dimilikinya ketika melakukan kegiatan yang bersifat hiburan/rekreasi, dari 25 responden, sebanyak 25 atau 37,3% responden menyatakan untuk mengisi waktu luangnya. Lalu sebanyak 18 atau 26,9% responden menyatakan karena diajak teman. 17 atau 25,4 beralasan karena ikut-ikutan. Sedangkan 7 atau 10,4% responden menyatakan untuk menambah pengalaman.

Grafik III.2.33. Intensitas melakukan kegiatan hiburan/rekreasi dalam 1 minggu terakhir

n = 67



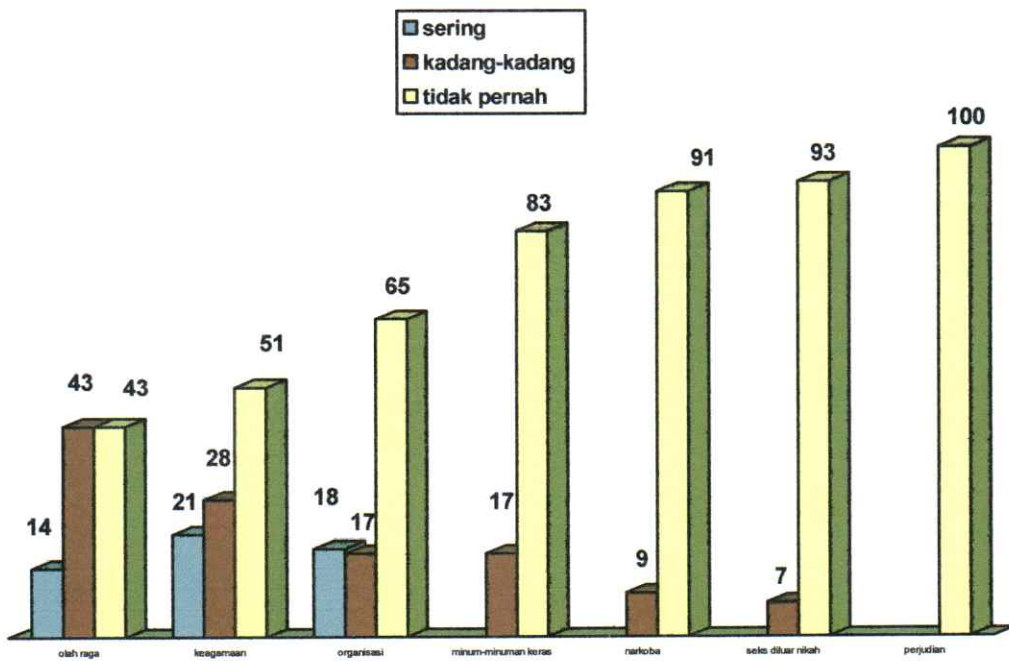
Sumber : Q74, K116

Sedangkan intensitas yang dilakukan oleh mahasiswa FISIP UNAIR dalam melakukan kegiatan yang sifatnya hiburan atau rekreasi bervariasi antara 1-4 jam. Hal ini bisa dilihat pada tabel diatas, sebanyak 25 atau sekitar 37,3% dari 67 responden yang berhasil diwawancarai menyatakan rata-rata menghabiskan waktu 3 jam. Kemudian sebanyak 24 atau 35,8 mengungkapkan menghabiskan waktu sekitar 2 jam. 13 atau sekitar 19,4% responden menghabiskan 4 jam untuk melakukan kegiatan hiburan atau rekreasi. Dan sisanya sebanyak 5 atau 7,5% responden menghabiskan 1 jam untuk kegiatan hiburan atau rekreasi.

Ketika ditanyakan mengenai kegiatan yang bersifat negatif atau melanggar norma sebagian besar responden mengaku tidak pernah melakukannya. Hal tersebut bisa dilihat pada tabel berikut ini :

Grafik III.2.34. Kegiatan mengisi waktu luang yang melanggar norma sosial

n = 100

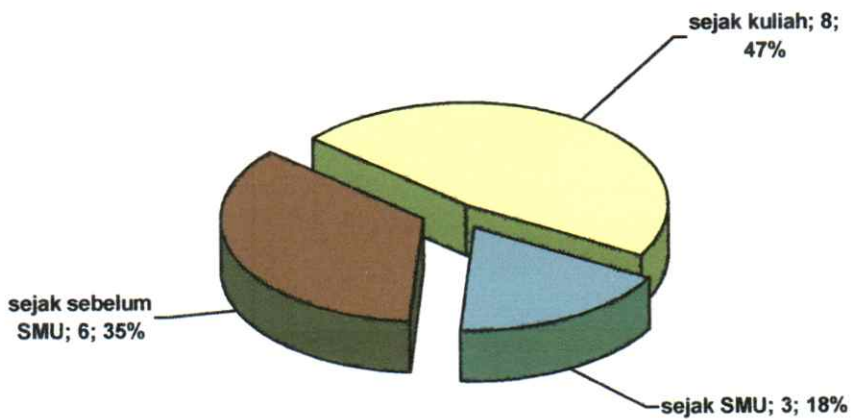


Sumber : Q75, K130-134

Dari grafik diatas bisa diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa FISIP UNAIR tidak pernah melakukan kegiatan yang melanggar norma-norma sosial. Sebanyak 83% responden menyatakan tidak pernah minum-minuman keras, dan 17% responden mengaku kadang-kadang minum-minuman keras. Untuk narkoba, 91% menyatakan tidak pernah mengkonsumsi narkoba dan 9% responden mengaku kadang-kadang mengkonsumsi narkoba. Untuk seks diluar nikah, 93% responden menyatakan tidak pernah dan 7% responden mengaku pernah melakukan

seks diluar nikah. Untuk perjudian keseluruhan responden (100%) mengaku tidak pernah melakukannya.

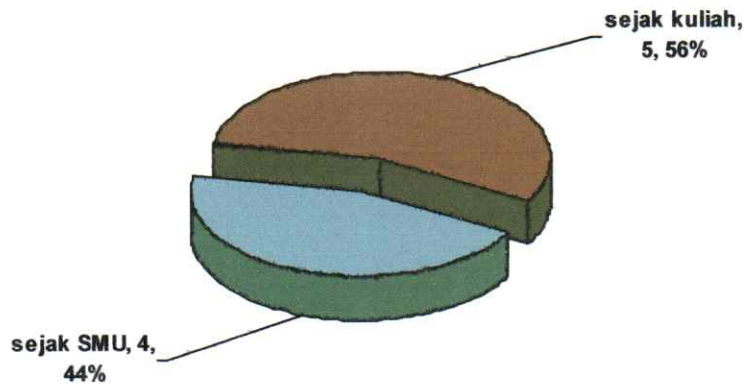
Grafik III.2.35. Waktu pertama kali melakukan minum-minuman keras
n = 17



Sumber : Q76, K135

Dari tabel diatas terlihat bahwa, sebanyak 6 atau 35,3% responden menyatakan bahwa pertama kali melakukan minum minuman keras adalah sejak sebelum SMU. Sebanyak 3 atau sekitar 17,6% responden mengaku pertama kali minum minuman keras adalah sejak SMU, sedangkan sebanyak 8 atau sekitar 47,1% responden mengaku bahwa pertama kali minum minuman keras adalah sejak kuliah.

Grafik III.2.36. Waktu pertama kali mengkonsumsi narkoba
n = 9



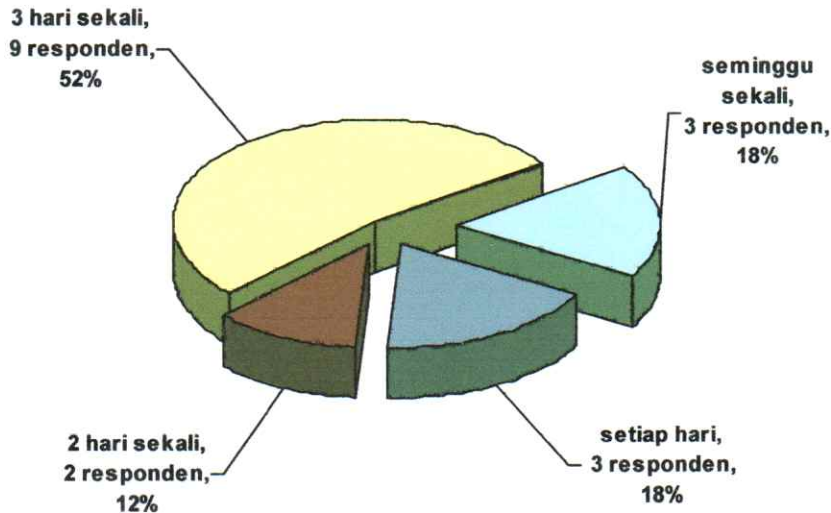
Sumber : Q76, K135

Dari tabel diatas diketahui bahwa, di antara 9 orang responden yang mengkonsumsi narkoba, sebanyak 4 atau 44,4% responden mengaku pertama kali mengkonsumsi narkoba adalah sejak SMU, Sebanyak 5 atau 55,6% responden mengaku pertama kali mengkonsumsi narkoba sejak kuliah.

Dari data yang diperoleh dari hasil wawancara, ternyata di antara 7 orang responden, sebanyak 7 atau 100% responden menyatakan pertama kali melakukan kegiatan seks diluar nikah adalah sejak kuliah (Q76, K135).

Grafik III.2.37. Intensitas kegiatan minum-minuman keras dalam 1 minggu terakhir

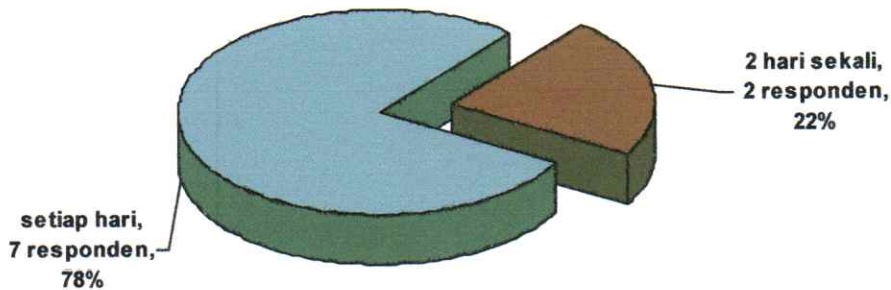
n = 17



Sumber : Q76, K136

Dari tabel diatas diperoleh data bahwa, di antara 17 responden yang melakukan minum-minuman keras, sebanyak 9 atau sekitar 52,9% responden menyatakan bahwa intensitas dalam melakukan kegiatan minum minuman keras adalah setiap dua hari sekali selama satu minggu. Sebanyak sebanyak 3 atau 17,7% responden, mengaku melakukannya setiap hari selama seminggu dan setiap tiga hari sekali dalam satu minggu. Sebanyak 2 atau sekitar 11,7% responden mengaku melakukannya sebanyak dua hari sekali.

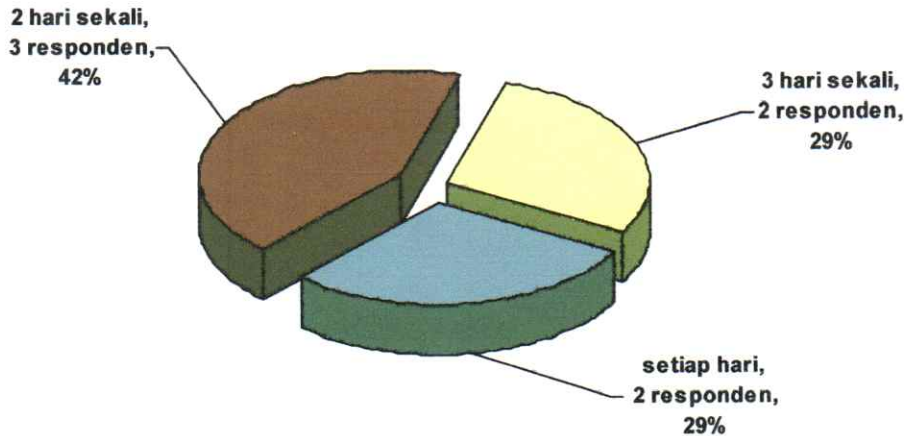
Grafik III.2.38. Intensitas mengkonsumsi narkoba dalam 1 minggu terakhir
 $n = 9$



Sumber : Q76, K136

Sedangkan dari data tentang intensitas kegiatan mengkonsumsi narkoba, diantara 9 responden yang mengaku mengkonsumsi narkoba, sebanyak 7 atau sekitar 77,8% responden mengaku melakukannya setiap hari selama satu minggu. Sebanyak 2 atau sekitar 22,2% responden mengaku melakukannya setiap dua hari sekali dalam satu minggu.

Grafik III.2.39. Intensitas melakukan seks pra nikah dalam 1 minggu
n = 7



Sumber : Q76, K136

Dari grafik diatas terlihat bahwa, di antara 7 responden yang mengaku melakukan kegiatan seks pranikah, sebanyak 2 atau sekitar 28,6% responden menyatakan bahwa intensitas melakukan seks pranikah adalah setiap hari selama satu minggu dan setiap tiga hari sekali dalam satu minggu. Sebanyak 3 atau sekitar 42,8% responden menyatakan bahwa mereka melakukannya setiap dua hari sekali.

Temuan diatas menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang menentukan mahasiswa FISIP Universitas Airlangga dalam memanfaatkan waktu luangnya. Diantaranya adalah faktor eksternal dan internal mahasiswa itu sendiri. Hal ini sesuai dengan dua status yang dimiliki oleh manusia, yaitu selain sebagai individu, manusia juga merupakan makhluk sosial.

Dalam kehidupan sosialnya, dimana masing-masing individu akan melakukan inhteraksi dengan individu-individu lainnya, maka akan

tersusun peran-peran yang secara tidak sengaja terbentuk berdasarkan kesamaan dalam menentukan pandangan dan pilihan terhadap suatu objek. Seperti halnya ketika harus menentukan pilihan kebutuhan terhadap suatu objek tertentu, misalnya. Sekelompok individu akan menyatakan bahwa objek tersebut adalah sebagai kebutuhan yang bersifat primer atau mendasar sedangkan sebagian kelompok individu lainnya akan menyatakan bahwa objek tersebut masuk sebagai kebutuhan yang bukan mendasar atau tambahan saja.

Artinya, sebagai makhluk individu masing-masing dari manusia telah memiliki satu karakter yang berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Pertimbangannya dalam menentukan pilihan suatu objek tertentu bukan hanya didasari oleh lingkungannya tetapi juga merupakan karakter yang khas yang memang telah dimiliki oleh masing-masing individu.

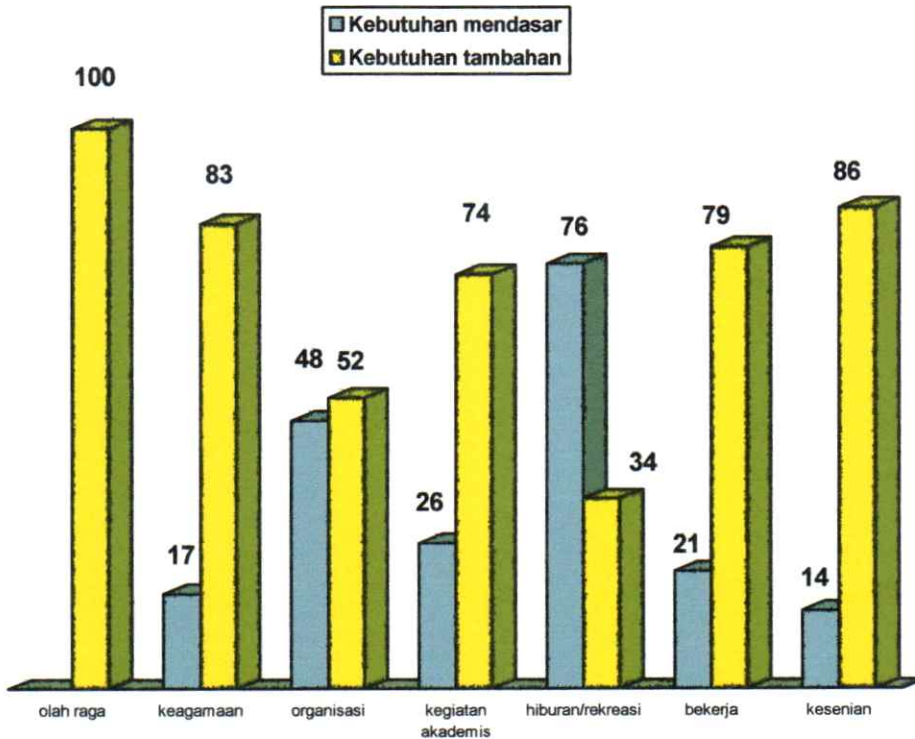
Sebagaimana yang diungkap oleh Douglas, proses sosialisasi adalah proses melalui mana manusia mempelajari cara hidup masyarakat. Secara khusus proses sosialisasi adalah melalui mana individu memperoleh pengetahuan sosial dan keahlian yang diperlukan untuk mempermudah berinteraksi dengan orang lain (Douglas, 1973:177). Pengetahuan dan keahlian meliputi peraturan, nilai, norma, motivasi dan pedoman tingkah laku dalam masyarakat dimana individu itu berada. Dalam berinteraksi seseorang harus membuat tindakan yang dapat dipahami oleh orang lain. Tidak hanya mengkomunikasikannya dalam situasi bersama orang-orang dengan latar belakang yang sama, tetapi

lebih dari itu individu harus mengkomunikasikannya dengan orang yang tidak dikenal, sedikit mirip atau bahkan berbeda sama sekali (Douglas, 1973:177). Proses sosialisasi juga merupakan proses melalui mana individu menempatkan diri dalam masyarakat. Melalui berbagai agen sosialisasi, seperti keluarga, kelompok teman sebaya, sekolah dan media massa, individu memperoleh berbagai kelompok yang ada di masyarakat (Douglas, 1973:169).

III.3. Faktor- Faktor Pembentuk Perilaku

Pada variabel ini penulis ingin mengetahui faktor-faktor apa sajakah yang mendorong mahasiswa FISIP UNAIR untuk melakukan suatu kegiatan tertentu dalam mengisi waktu luangnya.

Grafik III.3.1. Jenis kegiatan yang dilakukan untuk mengisi waktu luang
n = 100

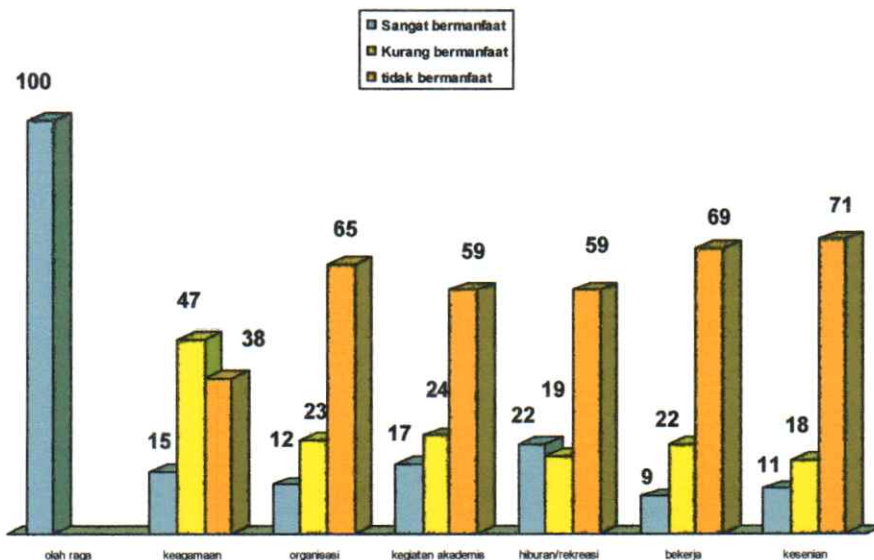


Sumber : Q77, K137-144

Dari tabel diatas diketahui bahwa dalam hal penilaian peran kegiatan responden mempunyai penilaian yang berbeda terhadap masing-masing kegiatan guna memanfaatkan waktu luang yang dimilikinya. Keseluruhan responden (100%) melihat bahwa olah raga merupakan kebutuhan tambahan, tetapi dalam hal kegiatan keagamaan, 48 % responden berpendapat bahwa kegiatan itu merupakan kebutuhan mendasar dan sebanyak 52% memandang hal tersebut sebagai kebutuhan tambahan. Sementara itu, kegiatan organisasi dinilai sebanyak 17% responden sebagai kebutuhan mendasar dan oleh 83% responden menilainya

sebagai kebutuhan tambahan. Lalu kegiatan akademis bagi sebagian besar responden (76%) dinilai sebagai kebutuhan mendasar, dan hanya 34% responden menilainya sebagai kebutuhan tambahan. Sedangkan memanfaatkan waktu luang dengan bekerja dinilai oleh 21% responden sebagai kebutuhan mendasar. Tetapi bagi 79% responden menganggap bekerja hanyalah merupakan kebutuhan tambahan. Kemudian memanfaatkan waktu luang dengan kegiatan kesenian bagi 14% responden dianggap sebagai kebutuhan mendasar, dan bagi 86% sisanya menganggap memanfaatkan waktu luang dengan kegiatan kesenian hanyalah merupakan kebutuhan tambahan.

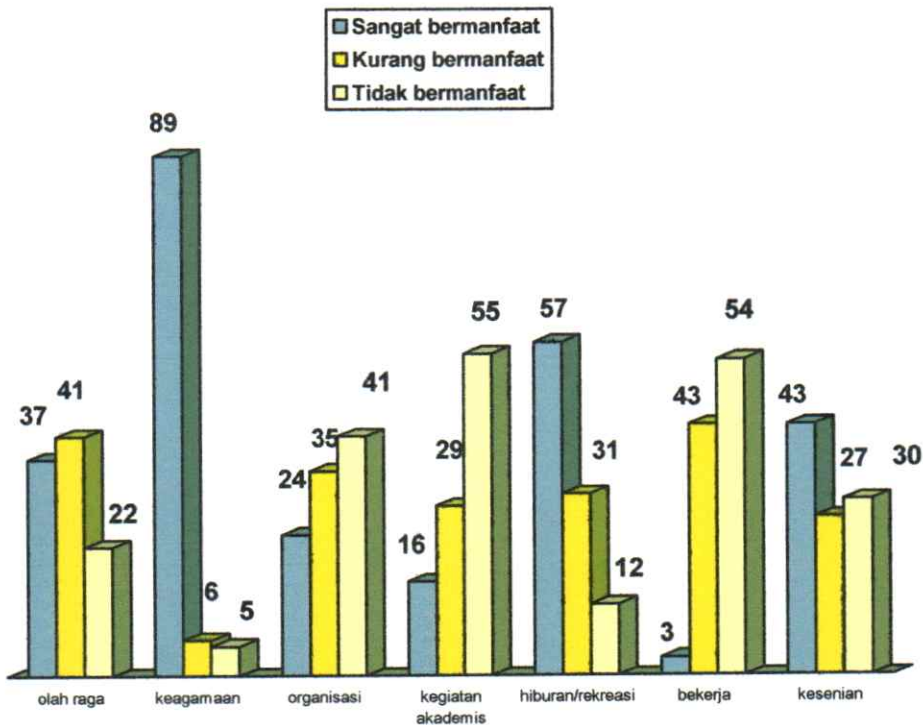
Grafik III.3.2. Manfaat kegiatan bagi kesehatan fisik
n = 100



Sumber : Q78, K145-152

Jika ditinjau dari segi manfaat untuk kesehatan fisik, kegiatan olahraga bagi keseluruhan responden (100%) sangat bermanfaat. Sedangkan untuk kegiatan keagamaan, bagi 47% responden berpendapat kurang bermanfaat, demikian pula dengan jenis-jenis kegiatan yang lainnya, seperti organisasi, kegiatan akademis, bekerja, maupun kegiatan kesenian. Sehingga dari tabel diatas diketahui bahwa kegiatan yang dianggap bermanfaat bagi kesehatan fisik menurut responden adalah kegiatan olah raga.

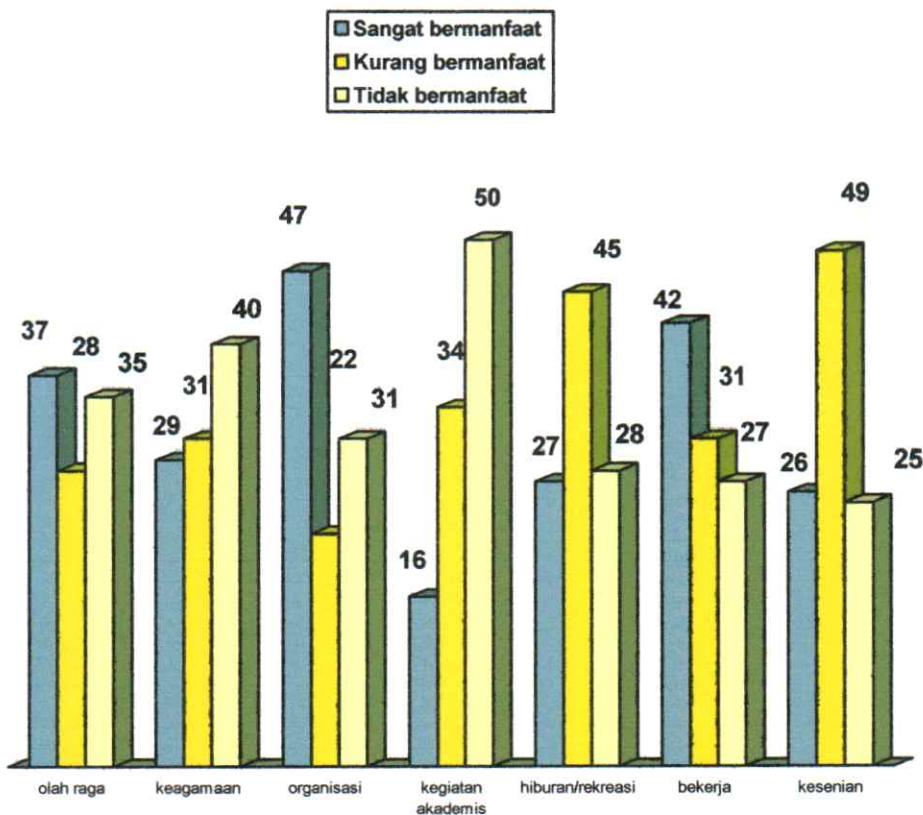
Grafik III.3.3. Manfaat kegiatan bagi kesehatan psikis
n = 100



Sumber : Q80, K153-160

Untuk kesehatan psikis, 89% responden menjawab kegiatan keagamaan sangat bermanfaat. Selain itu kegiatan yang sifatnya hiburan/rekreasi bagi 57% responden juga dianggap sangat bermanfaat untuk kesehatan psikis. Selain dua kegiatan diatas, kegiatan kesenian juga dianggap sangat bermanfaat bagi kesehatan psikis. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan yang bertujuan rohani atau relaksasi sangat bermanfaat bagi kesehatan psikis.

Grafik III.3.4. Manfaat kegiatan untuk memperluas pergaulan
n = 100

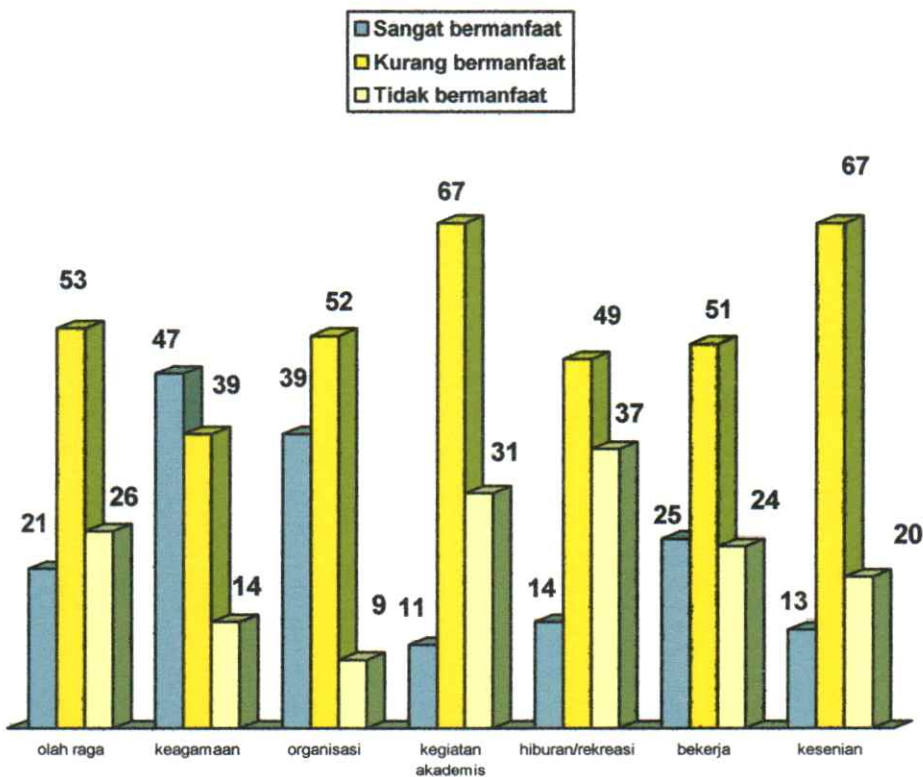


Sumber : Q81, K161-168

Sedangkan untuk kegiatan yang bermanfaat untuk memperluas pergaulan adalah kegiatan organisasi, yang bagi 47% responden dianggap sangat

bermanfaat. Kemudian kegiatan yang juga dianggap bermanfaat untuk memperluas pergaulan dalam memanfaatkan waktu luang adalah bekerja. Bagi 42% responden bekerja dianggap sangat bermanfaat dalam memperluas pergaulan. Kegiatan selanjutnya yang juga dianggap sangat bermanfaat adalah olahraga. Kegiatan ini bagi 37% responden dianggap sangat bermanfaat dalam memanfaatkan waktu luang.

Grafik III.3.5. Manfaat kegiatan sebagai wahana evaluasi diri
n = 100

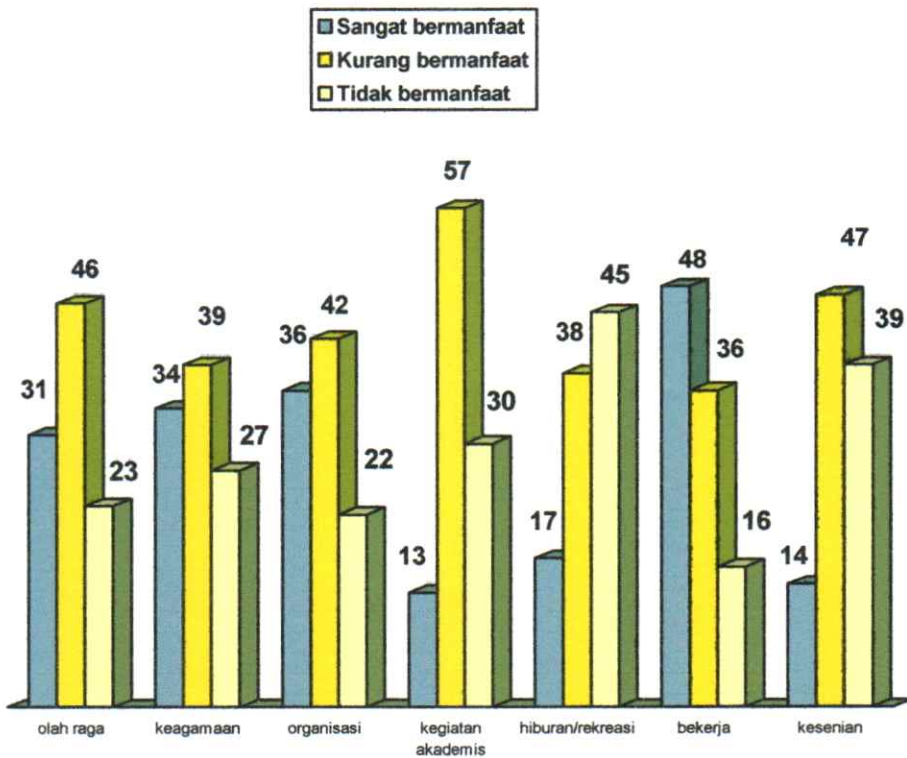


Sumber : Q82, K169-176

Dari tabel diatas diketahui bahwa untuk wahana evaluasi diri, 48% responden melihat bahwa kegiatan keagamaan sangat bermanfaat dibandingkan dengan kegiatan-kegiatan yang lainnya. Kegiatan yang

sifatnya kerohanian bagi mahasiswa FISIP Universitas Airlangga dianggap sangat tepat sebagai wahana evaluasi diri.

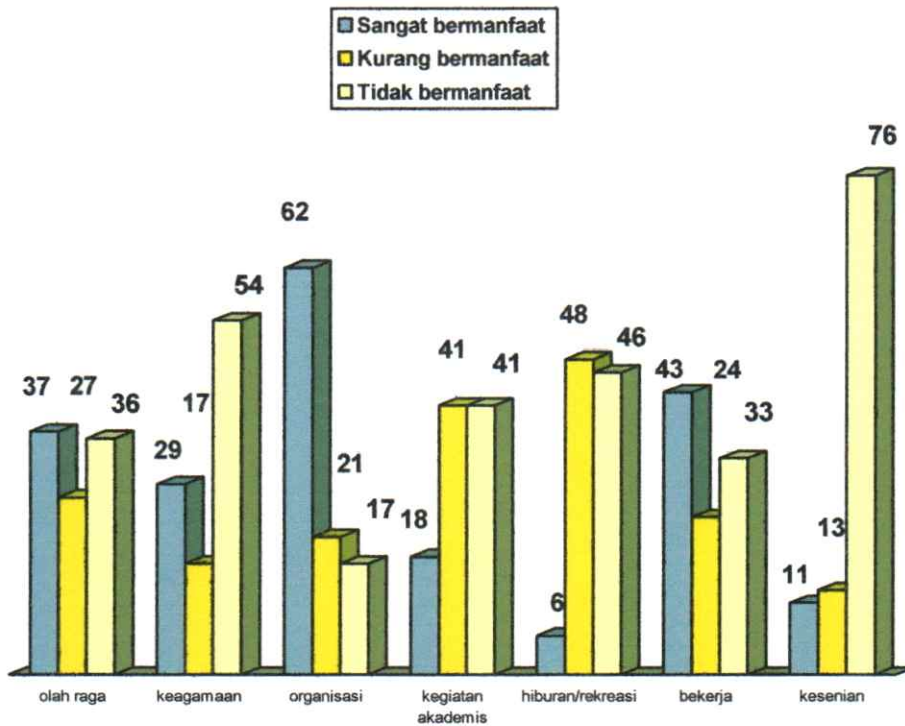
Grafik III.3.6. Manfaat kegiatan untuk proses belajar dewasa
n = 100



Sumber : Q83, K177-84

Sedangkan kegiatan yang dianggap berguna untuk belajar bersikap dewasa bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga adalah bekerja. Sebanyak 48 persen responden menjawab bekerja adalah kegiatan yang sangat bermanfaat untuk belajar bersikap dewasa dalam mengisi waktu luang jika dibandingkan dengan kegiatan lainnya.

Grafik III.3.7. Manfaat kegiatan untuk proses belajar mengambil keputusan sendiri
n = 100



Sumber : Q84, K185-192

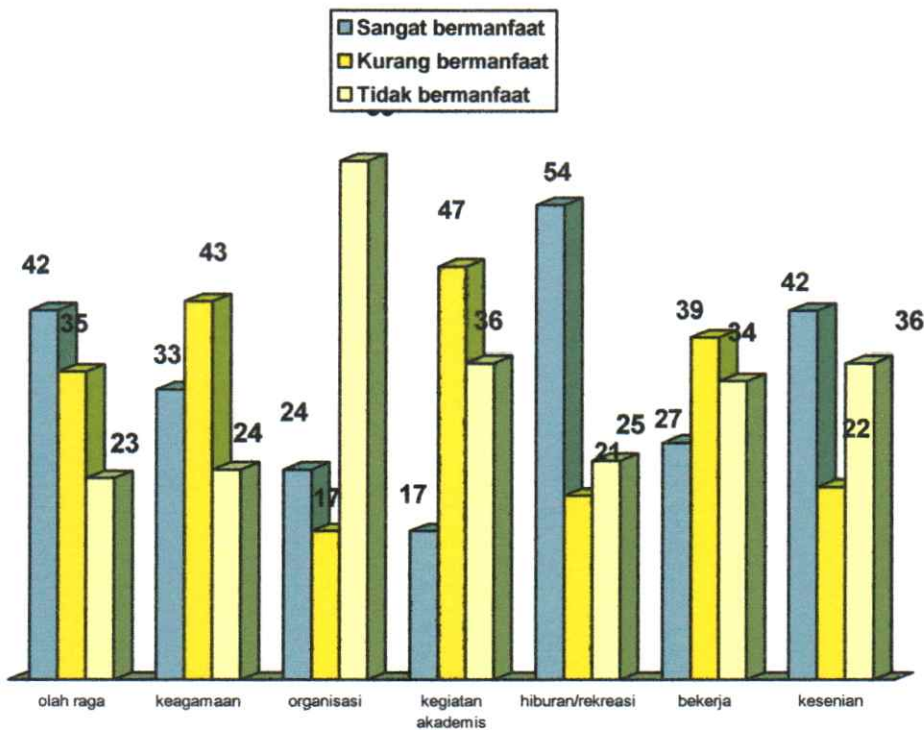
Dari tabel diatas diketahui bahwa kegiatan yang bermanfaat sebagai tempat belajar untuk mengambil keputusan sendiri adalah kegiatan organisasi. Sebanyak 62% responden menjawab organisasi sangat bermanfaat sebagai tempat belajar untuk mengambil keputusan sendiri. Kemudian kegiatan yang juga dianggap bermanfaat adalah bekerja. Bekerja dalam kaitannya mengisi waktu luang bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik (43%) sangat bermanfaat sebagai tempat untuk belajar mengambil keputusan sendiri.

Sebagai mana yang diungkap oleh salah satu responden;

“Selain untuk menambah pengalaman, pada saat bekerja kan ada kejadian-kejadian tak terduga yang menuntut penanganan cepat. Saat itulah kita dituntut untuk bisa mengambil keputusan yang terbaik agar tidak terjadi masalah yang lebih parah lagi”.

Selain itu olah raga bagi 37% responden juga dianggap sangat bermanfaat sebagai kegiatan yang menunjang belajar mengambil keputusan sendiri.

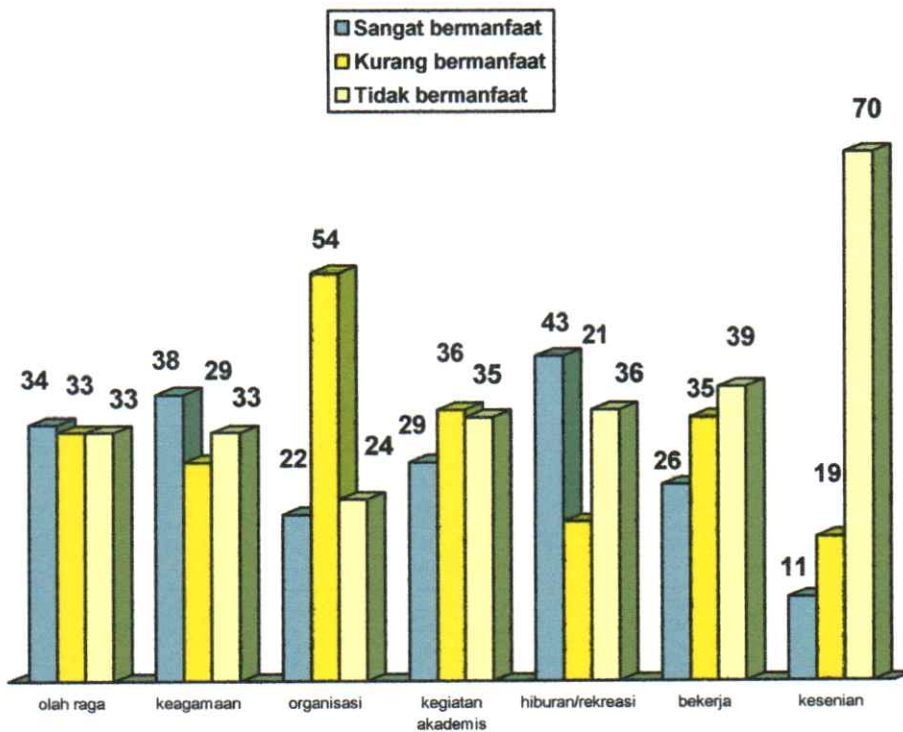
Grafik III.3.8. Menentukan tidaknya faktor kesenangan pribadi
n = 100



Sumber : Q85, K193-200

Sementara itu kegiatan yang dianggap dipengaruhi oleh faktor kesenangan pribadi bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik adalah hiburan/rekreasi. Sebanyak 54% responden menjawab hiburan/rekreasi sangat ditentukan oleh faktor kesenangan pribadi. Lalu kesenian juga dianggap sangat ditentukan oleh faktor kesenangan pribadi oleh 42% responden. Kemudian kegiatan olah raga juga dianggap sangat ditentukan oleh faktor kesenangan pribadi bagi 42% responden.

Grafik III.3.9. Pengaruh faktor kebiasaan keluarga
n = 100



Sumber : Q86, K201-208

Sedangkan faktor kebiasaan keluarga dianggap sangat menentukan dalam kegiatan hiburan/rekreasi. Kebiasaan untuk melakukan kegiatan

hiburan/rekreasi bersama-sama dengan anggota keluarga dianggap masih cukup menentukan dalam melakukan kegiatan yang bersifat hiburan/rekreasi. Sebagaimana yang diungkap oleh salah satu responden:

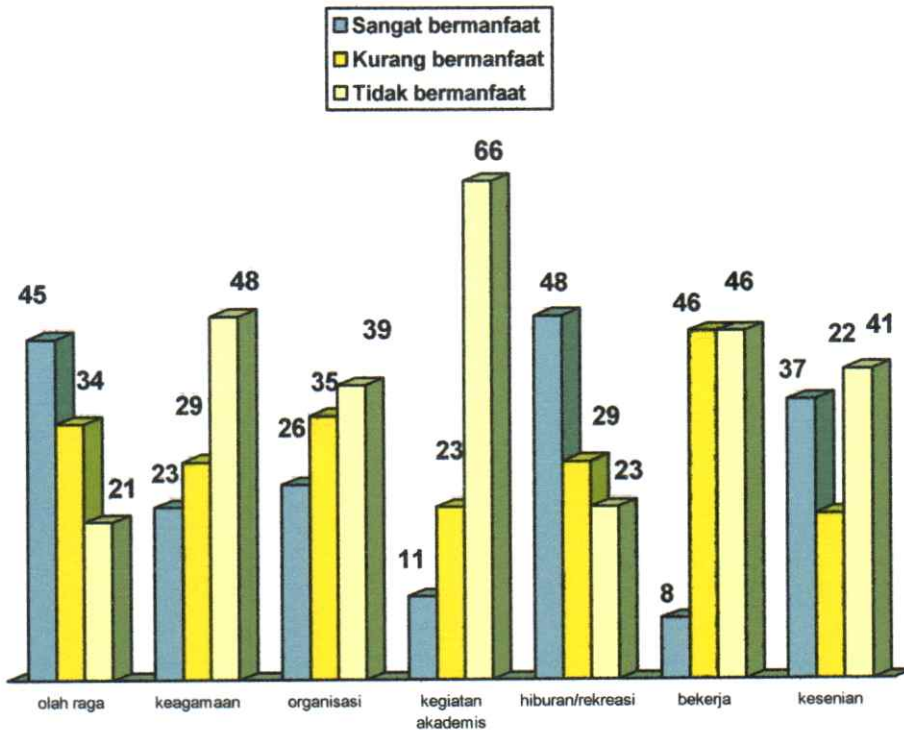
"Kalau rekreasi atau pergi ke tempat hiburan, biasanya atau lebih sering bersama dengan keluarga, mbak. Soalnya kalau harus pergi sendiri malas. Paling tidak ada salah satu dari anggota keluarga ikut menemani".

Selain itu kegiatan yang juga dipengaruhi oleh faktor kebiasaan keluarga adalah kegiatan keagamaan (38%). Hal ini juga diperkuat oleh salah satu responden sebagaimana berikut :

"Dari kecil memang saya sudah dibiasakan untuk mengikuti kegiatan keagamaan seperti pengajian, ceramah oleh keluarga saya".

Kegiatan yang lain yang juga sangat ditentukan oleh faktor kebiasaan keluarga menurut 34% responden adalah olah raga.

Grafik III.3.10. Pengaruh faktor kesenangan kelompok bermain
n = 100



Sumber : Q87, K209-216

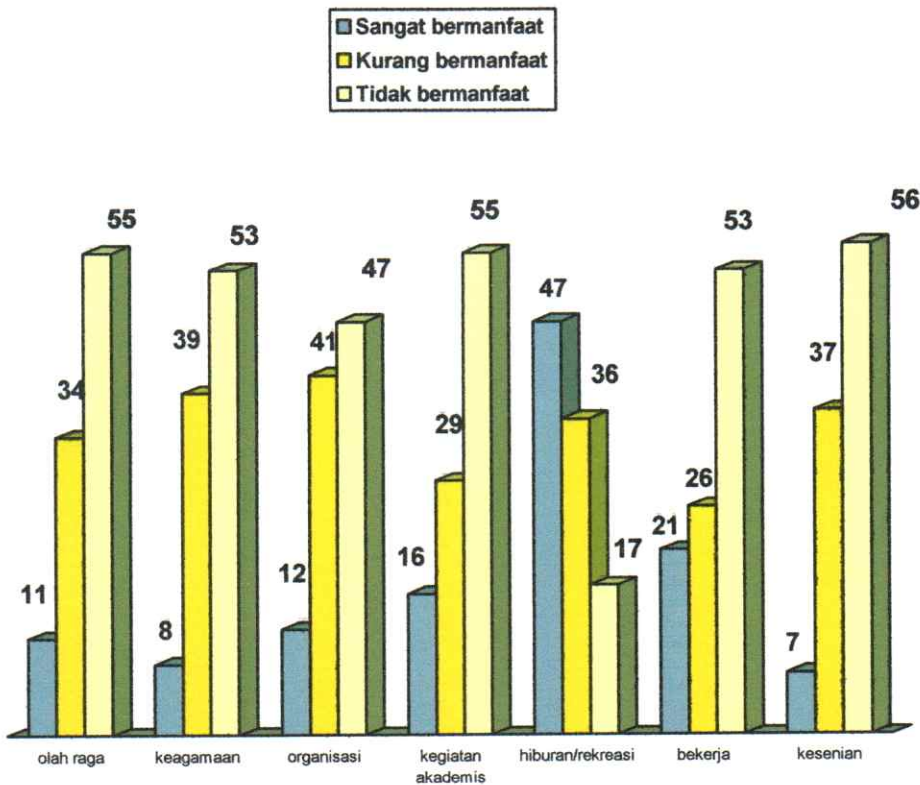
Sedangkan kegiatan yang dipengaruhi oleh faktor kesenangan kelompok bermain adalah hiburan/rekreasi. Sebanyak 48% responden menyatakan kegiatan tersebut sangat ditentukan oleh faktor kesenangan kelompok bermain. Sebagai mana yang diungkap oleh salah satu responden :

“Kalau ke mal atau nonton bioskop atau ke kafe sih biasanya yang ngajak teman-teman. Rame-rame kalau kesana. Kalau sendirian rasanya nggak enak mbak. Kalau banyak temennya kan seru, bikin betah nongkrongnya”.

Selain itu, 45% responden juga menyatakan kalau kegiatan olah raga juga sangat ditentukan oleh faktor kesenangan kelompok bermain. Dan

kegiatan kesenian juga dianggap sebagai kegiatan yang dipengaruhi oleh kelompok bermain oleh mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (37%).

Grafik III.3.11. Pengaruh faktor prestise/gengsi
n = 100

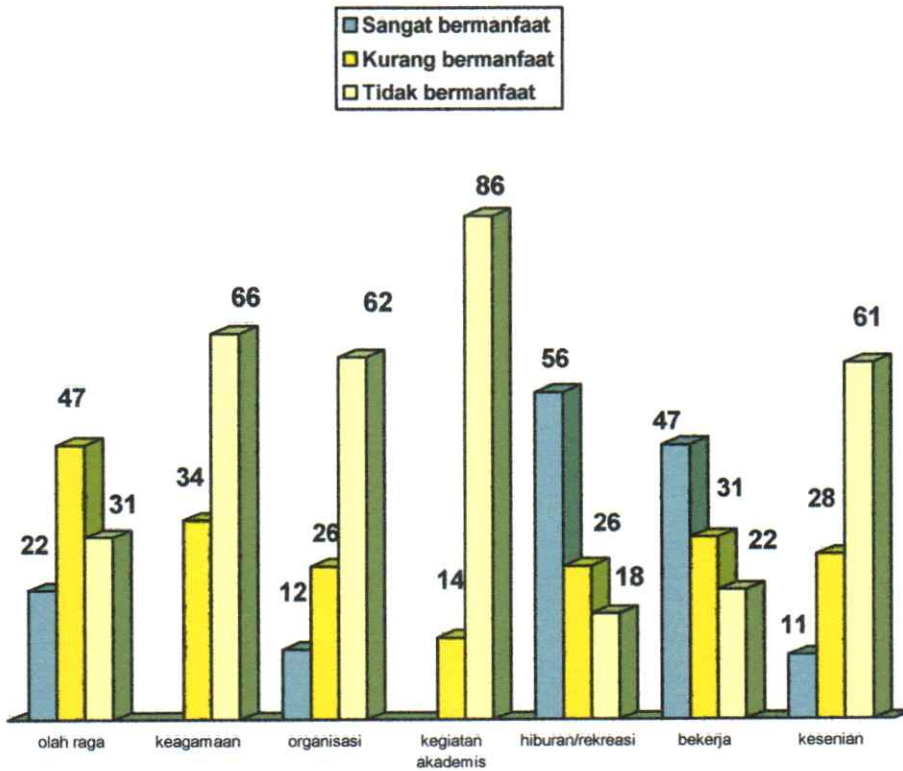


Sumber : Q87, K209-216

Sementara itu, bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga, beranggapan bahwa kegiatan yang dipengaruhi oleh faktor prestise/gengsi adalah kegiatan yang sifatnya hiburan/rekreasi. Sebanyak 47% responden menyatakan bahwa faktor prestise/gengsi sangat menentukan kegiatan hiburan atau rekreasi. Hal ini

berarti bahwa dalam melakukan kegiatan yang sifatnya hiburan atau rekreasi kebanyakan dipengaruhi oleh prestise atau gengsi.

Grafik III.3.12. Pengaruh faktor aktualisasi status
n = 100



Sumber : Q90, K233-240

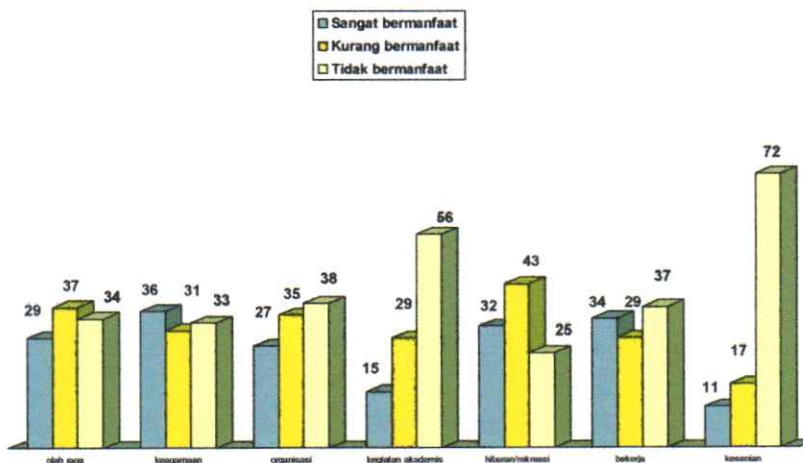
Demikian pula halnya dengan kegiatan yang dipengaruhi oleh faktor aktualisasi status. Sebanyak 56% responden menjawab bahwa dalam melakukan kegiatan yang sifatnya hiburan atau rekreasi sangat ditentukan oleh faktor aktualisasi status sosial ekonominya. Demikian pula halnya dengan kegiatan yang memanfaatkan waktu luang dengan bekerja. Bagi para mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Airlangga (47%), kegiatan memanfaatkan waktu luang dengan bekerja sangat

ditentukan oleh faktor aktualisasi sosial ekonominya. Hal ini menunjukkan bahwa status sosial ekonomi mahasiswa fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Airlangga menentukan kegiatan yang sifatnya hiburan atau bekerja.

Sebagaimana diungkap oleh salah satu responden yang memanfaatkan waktu luangnya dengan bekerja :

"Kalau saya tidak bekerja, darimana saya bisa membayar uang kuliah saya. Bisa saja kuliah saya dibiayai oleh orang tua, terus bagaimana dengan buku-buku yang harus saya beli? Tidak mungkin kalau saya meminta terus dari orang tua. Bisa membiayai kuliah saja saya sudah bersyukur mbak".

Grafik III.3.13. Pengaruh faktor lingkungan masyarakat.
n = 100

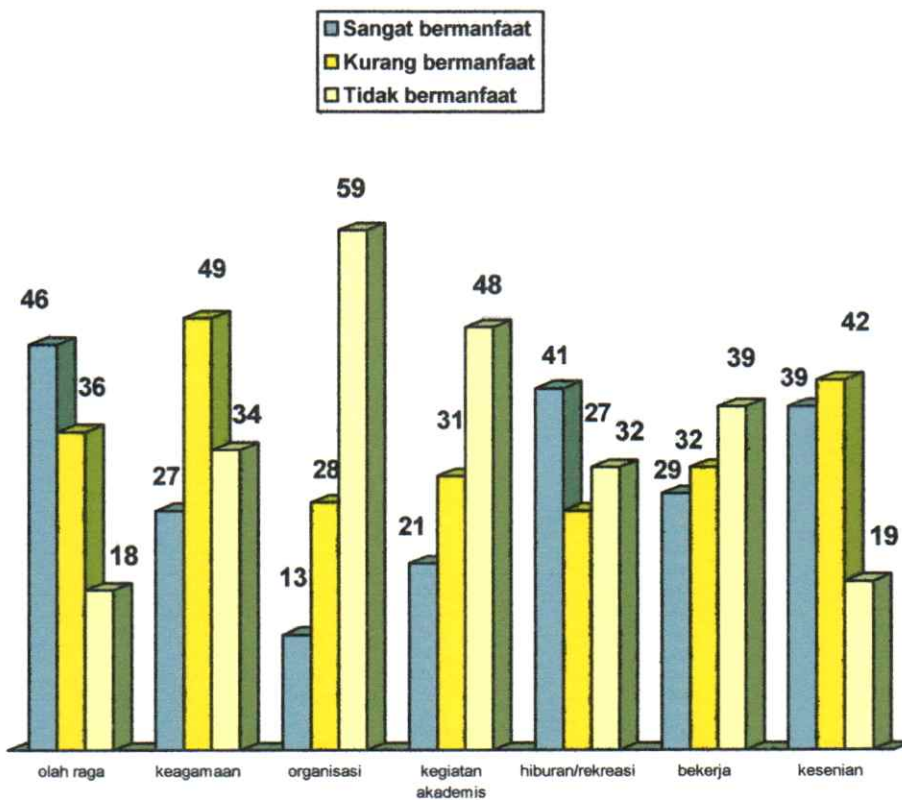


Sumber : Q87, K209-216

Lalu mengenai kegiatan yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan masyarakat, menurut mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga adalah kegiatan yang sifatnya keagamaan. Sebanyak 36% responden menjawab bahwa faktor lingkungan masyarakat

sangat menentukan dalam melakukan kegiatan keagamaan. Hal ini menunjukkan bahwa untuk kegiatan-kegiatan yang lain faktor lingkungan masyarakat kurang menentukan dalam memilih melakukan kegiatan tersebut.

Grafik III.3.14. Pengaruh faktor media massa
n = 100



Sumber : Q91, K241-248

Tabel diatas menunjukkan bahwa kegiatan olah raga dipengaruhi oleh faktor media massa. Sebanyak 46% responden memilih olah raga sebagai kegiatan yang dipengaruhi oleh faktor media massa. Selain itu juga kegiatan yang sifatnya hiburan atau rekreasi juga dipengaruhi oleh media massa (41%). Hal ini menunjukkan bahwa media massa

mempunyai pengaruh yang kuat dalam menentukan olah raga dan kegiatan yang bersifat hiburan.

Tabel III.1. Pola pemanfaatan waktu luang berdasarkan status pekerjaan
n = 100

		Status pekerjaan		Σ
		Bekerja	Tidak bekerja	
Kegiatan yang dilakukan dalam pemanfaatan waktu luang (dalam 1 bulan)	Kegiatan ekonomi produktif	11 (40,74%)	8 (10,81%)	19 (19%)
	Kesenian	1 (3,70%)	1 (1,35%)	2 (2%)
	Hiburan/rekreasi	2 (7,40%)	9 (12,16%)	11 (11%)
	Akademis	3 (11,11%)	20 (27,03%)	23 (23%)
	Olahraga	2 (7,40%)	12 (16,22%)	14 (14%)
	Keagamaan	3 (11,11%)	11 (14,86%)	14 (14%)
	Organisasi	4 (29,65%)	13 (17,57%)	17 (17%)
Total	27 (100%)	74 (100%)	100 (100%)	

Tabel diatas menunjukkan sebanyak 11 responden (40,74%) yang mempunyai pekerjaan, ternyata juga mempunyai kegiatan ekonomi produktif. Tetapi di sisi lain sebanyak 4 responden (29,65%) menunjukkan mereka juga aktif dalam kegiatan organisasi. Mereka masih bisa meluangkan waktu untuk melakukan kegiatan organisasi meskipun mereka bekerja. Sedangkan pada mahasiswa yang tidak memiliki pekerjaan, sebanyak 20 responden (27,03%) memilih kegiatan akademis dalam usahanya untuk mengisi waktu luang. Data itu menunjukkan bahwa untuk mahasiswa bekerja ternyata juga mempunyai kegiatan untuk menyalurkan waktu luangnya. Salah satunya adalah dengan melalui

kegiatan organisasi. Sedang untuk mahasiswa yang tidak bekerja memilih kegiatan akademis untuk menyalurkan waktu luang yang dimilikinya.

Tabel III.2 Pola pemanfaatan waktu luang berdasarkan Status Ekonomi Sosial
n = 100

		Status Ekonomi Sosial			Σ
		Tinggi	Sedang	Rendah	
Kegiatan yang dilakukan dalam pemanfaatan waktu luang (dalam 1 bulan)	Bekerja	3 (10,71%)	6 (17,14%)	10 (28,57%)	19 (19%)
	Kesenian	-	1 (2,86%)	1 (2,86%)	2 (2%)
	Hiburan/rekreasi	4 (14,28%)	5 (14,28%)	2 (5,71%)	11 (11%)
	Akademis	9 (32,18%)	6 (17,14%)	8 (22,86%)	23 (23%)
	Olahraga	4 (14,28%)	6 (17,14%)	4 (11,11%)	14 (14%)
	Keagamaan	2 (7,14%)	3 (8,57%)	9 (35%)	14 (14%)
	Organisasi	6 (21,42%)	8 (22,86%)	3 (6,11%)	17 (17%)
Total		28 (100%)	35 (100%)	36 (100%)	100 (100%)

Sebanyak 9 responden (32,18%) yang memiliki status ekonomi sosial tinggi menyalurkan kegiatan waktu luangnya dengan kegiatan akademis, sedang sebanyak 8 responden (22,86%) yang memiliki status ekonomi sosial sedang memilih organisasi sebagai kegiatan untuk menyalurkan waktu luang yang dimilikinya. Sedang sebanyak 10 responden (28,57%) yang memiliki status ekonomi sosial rendah memilih kegiatan bekerja untuk menyalurkan waktu luangnya. Hal ini menunjukkan bahwa masing-masing kelas sosial dalam mahasiswa memilih kejenis kegiatan yang berbeda-beda untuk menyalurkan waktu luangnya.

Tabel III.3 Pola pemanfaatan waktu luang berdasarkan Jenis Kelamin
n = 100

		Jenis kelamin		Σ
		Laki-laki	Perempuan	
Kegiatan yang dilakukandalam pemanfaatan waktu luang (dalam 1 bulan)	Bekerja	7 (14,29%)	12 (23,53%)	19 (19%)
	Kesenian	-	2 (3,92%)	2 (2%)
	Hiburan/rekreasi	5 (10,20%)	6 (11,76%)	11 (11%)
	Akademis	11 (22,44%)	12 (23,53%)	23 (23%)
	Olahraga	9 (18,37%)	5 (9,80%)	14 (14%)
	Keagamaan	4 (8,16%)	10 (19,61%)	14 (14%)
	Organisasi	13 (26,53%)	4 (7,84%)	17 (17%)
Total	49 (100%)	51 (100%)	100 (100%)	

Jika dilihat dari jenis kelamin, sebanyak 13 responden (26,3%) yang berjenis kelamin laki-laki, melihat kegiatan organisasi sebagai cara untuk menghabiskan waktu luang yang dimilikinya. Sedangkan sebanyak 12 responden (23,53%) yang berjenis kelamin perempuan memilih kegiatan akademis untuk menghabiskan waktu luang yang dimilikinya. Dari data diatas menunjukkan bahwa bagi mahasiswa yang berjenis kelamin laki-laki lebih memilih kegiatan organisasi dalam mengisi waktu luangnya dan mahasiswa yang berjenis kelamin perempuan lebih memilih kegiatan akademis untuk mengisi waktu luangnya.

Tabel III.1.4 Pola pemanfaatan waktu luang berdasarkan asal daerah
n = 100

		Asal Daerah		Σ
		Surabaya	Luar Surabaya	
Kegiatan yang dilakukandalam pemanfaatan waktu luang (dalam 1 bulan)	Bekerja	9 (18,75%)	10 (19,23%)	19 (19%)
	Kesenian	1 (2,08%)	1 (1,92%)	2 (2%)
	Hiburan/rekreasi	7 (14,58%)	4 (7,69%)	11 (11%)
	Akademis	9 (18,75%)	14 (26,92%)	23 (23%)
	Olahraga	6 (12,5%)	8 (15,38%)	14 (14%)
	Keagamaan	6 (12,5%)	8 (15,38%)	14 (14%)
	Organisasi	10 (20,83%)	7 (13,46%)	17 (17%)
Total	48 (100%)	52 (100%)	100 (100%)	

Sedangkan jika dilihat dari daerah asal mahasiswa dalam menghabiskan waktu luang yang dimilikinya, sebanyak 10 responden (20,83%) mahasiswa yang berasal dari Surabaya ternyata memilih kegiatan organisasi dalam menghabiskan waktu luangnya. Sedang untuk mahasiswa yang berasal dari luar kota Surabaya, memilih kegiatan bekerja untuk menghabiskan waktu luang yang dimilikinya. Hal itu terlihat dari data yang didapatkan bahwa sebanyak 10 responden (19,23%) memilih kegiatan ini.

Menurut Thomae (1968) ada suatu persamaan pendapat, yaitu bahwa setiap pribadi mempunyai ciri-cirinya yang khas. Tidak ada satu orangpun yang mempunyai ciri seratus persen sama dengan orang lain: setiap orang adalah pribadi yang khusus. Disamping itu juga ada suatu

stabilitas dalam kepribadian seseorang hingga dapat dikatakan ada suatu identitas pribadi. Meskipun ada perubahan yang dialami seseorang, pada dasarnya orang tadi tetap mewujudkan pribadinya sendiri (Thomae dalam Mönks, 2001:3).

Dalam menjalani kehidupannya, tidak selamanya manusia bisa memenuhi kebutuhannya secara pribadi. Ada kebutuhan-kebutuhan tertentu dimana hal itu akan didapatkan melalui proses belajar yang didapat dari beberapa tahapan dan kelompok-kelompok. Misalnya, dalam melakukan interaksi dengan individu lainnya, adalah salah satu cara manusia sebagai makhluk individu belajar dan berproses untuk mendapatkan kebutuhannya yang hanya bisa didapat disaat dia harus berada dengan kelompok individu lainnya.

Menurut Soekanto (1989), sejak dilahirkan manusia mempunyai naluri untuk hidup berkumpul dengan orang-orang lain. Bahkan kalau pada suatu saat orang tadi dipisahkan dari orang-orang lain, maka kemungkinan besar keseimbangan jiwanya akan mengalami gangguan. Manusia mempunyai naluri untuk hidup berkumpul dengan orang-orang lain, karena memang manusia itu tidak diperlengkapi dengan alat-alat yang cukup untuk dapat hidup sendiri di dunia. Untuk menutupi kekurangan tadi manusia diperlengkapi dengan akal dan pikiran yang akhirnya menghasilkan kebudayaan yang sangat besar kegunaannya bagi pergaulan hidup yang dinamakan masyarakat.

BAB IV
PENUTUP



BAB IV

PENUTUP

IV.1. Kesimpulan

Membahas dan menulis tentang remaja atau mahasiswa, jika harus dikaitkan dengan perilaku dan pemanfaatan waktu luang mereka, tentu akan sangat banyak hal yang akan kita dapat dari mereka. Kalangan muda terutama mahasiswa, selain sebagai bagian dari masyarakat sosial, tetapi mereka juga bagian dari masyarakat tertentu dalam tanda kutip, tentu saja memiliki dinamika kehidupan sosial yang lebih bervariasi dan ritme kehidupan yang lebih beraneka warna.

Mahasiswa yang identik dengan remaja dewasa, yang notabene juga identik dengan segala hal yang berkaitan dengan tanggung jawab terhadap kehidupan pribadinya, baik secara hukum formal ataupun hukum nonformal yang ada di masyarakat sekitarnya. Artinya, mahasiswa selain telah dianggap matang secara intelektual tetapi mereka juga bisa dibilang adalah sudah bukan anak-anak ataupun remaja didalam masyarakat sekitarnya.

Berkaitan dengan warna kehidupan mahasiswa yang memiliki banyak variasi serta terlepas dari posisi mahasiswa yang telah dianggap matang secara hukum baik formal maupun non formal, mahasiswa adalah bagian dari masyarakat sosial, dimana tingkat kedewasaan bersikap dan

berperilaku di kalangan mahasiswa tidak sepenuhnya terbentuk dari faktor status dia sebagai mahasiswa dan usia (remaja yang sudah dianggap dewasa karena dilihat dari faktor usia), tetapi hal lain yang juga punya andil dalam pembentukan perilaku dan kedewasaan mahasiswa adalah lingkungan sosialnya serta pemanfaatan waktu luang yang mereka miliki.

Sebagai bagian dari faktor yang bisa membentuk pribadi mahasiswa, pola pemanfaatan waktu luang di kalangan mahasiswa tentu sangat penting. Bagi mahasiswa yang pintar memanfaatkan waktu luang, misalnya bekerja, belajar lebih banyak, berwiraswasta atau lainnya, bisa jadi akan menuai hasil yang positif dari kemampuan mereka dalam memanfaatkan waktu luangnya. Bahkan mungkin saja kalangan mahasiswa seperti ini, lebih terlihat dewasa dan matang dalam berfikir. Sebaliknya bagi mahasiswa yang sangat sulit memanfaatkan waktu luangnya selain kuliah, mungkin juga akan merugi, setidaknya ia hanya mendapat satu masukan saja sebagai bekal hidup diluar kampus nantinya dibanding mahasiswa lain yang akan memperoleh tambahan bekal lebih banyak setelah nantinya harus keluar dari lingkungan kampusnya.

Seperti halnya kalangan mahasiswa lainnya, di kalangan mahasiswa FISIP UNAIR pun tak jauh beda karakternya. Mereka memiliki banyak waktu luang yang juga bisa dimanfaatkan, terlepas bagaimana cara memanfaatkannya tentu saja hal itu juga tergantung dari masing-masing dari mereka.

Bermaksud melihat pola pemanfaatan waktu luang di lingkungan mahasiswa FISIP UNAIR, penulis telah melakukan penelitian terhadap mereka. Dan dari data yang telah dikumpulkan dan setelah dilakukan proses analisa data serta berpedoman pada kerangka teoritik yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa pola pemanfaatan waktu luang di kalangan mahasiswa FISIP UNAIR adalah sebagai berikut:

Mahasiswa FISIP UNAIR tidak jauh berbeda dengan kalangan mahasiswa lainnya, sebagai bagian masyarakat yang tergolong dalam usia dengan mobilitas yang tinggi, sebagian besar mahasiswa FISIP-UNAIR, selain menjalankan kewajiban mereka sebagai layaknya mahasiswa, dimana secara intelektual mereka dituntut untuk berjalan dalam kerangka sebagai siswa, yakni kewajiban mereka adalah belajar dan menuntut ilmu, mereka juga memiliki banyak waktu luang diluar jam-jam dimana mereka harus berada didalam kampus dan menjalankan kewajiban mereka sebagai mahasiswa yaitu belajar. Mereka juga memanfaatkan waktu luang mereka dengan berbagai macam aktifitas, misalnya bekerja, berorganisasi, kegiatan yang sifatnya rekreatif, kegiatan keagamaan, membantu orang tua di rumah, dll.

Dari berbagai macam aktifitas yang dilakukan oleh kalangan mahasiswa FISIP UNAIR dalam memanfaatkan waktu luang mereka, terlihat bahwa kegiatan-kegiatan yang sifatnya rekreatif terlihat cukup dominan, jika dibandingkan dengan kegiatan lainnya, seperti kegiatan yang berhubungan dengan organisasi, keagamaan dan bekerja. Tentu

saja hal itu tergantung pula dari faktor-faktor lain yang juga berpengaruh terhadap pemanfaatan waktu luang mereka. Kegiatan rekreatif misalnya, lebih banyak karena adanya faktor lingkungan, media massa dan keinginan untuk bersosialisasi lebih intens dengan teman-teman segroupnya. Sedangkan kegiatan-kegiatan yang bersifat keagamaan didasari oleh pengaruh keluarga dan lingkungan sekitar rumahnya. Dan bekerja adalah kegiatan yang mereka lakukan dengan motif ekonomi keluarga dan keinginan untuk mendapatkan tambahan biaya pribadi, terlepas untuk apa saja hasil dari bekerja tersebut akan dimanfaatkan.

IV.2. Saran

Adanya pemanfaatan waktu luang di kalangan mahasiswa FISIP UNAIR yang lebih dominan pada kegiatan yang bersifat rekreatif atau hiburan dibanding kegiatan yang lain, merupakan hal yang menarik untuk diketahui lebih lanjut. Sehingga rasanya perlu diadakan penelitian yang lebih jauh lagi untuk mengetahui mengapa para mahasiswa lebih memilih melakukan kegiatan rekreatif dibanding memperdalam keilmuannya dan menjadikan kuliah hanya sebagai formalitas, Padahal tujuan utama mereka adalah belajar. Oleh karena itu memerlukan penelitian yang lebih khusus lagi.

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR PUSTAKA

- Hadi, Sutrisno.**, Statistik Jilid II, Yogyakarta: Andi Offset, 1996.
- Meadow, Mary Jo.**, *Memahami Orang Lain: Meningkatkan komunikasi dan hubungan baik dengan orang lain.* Yogyakarta: Kanisius, 1997.
- Monks, F.J.**, *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2001.
- Malo, Manasse dan Sulistiawan.**, *Metode Penelitian Sosial*, Jakarta: Karunika, 1986.
- Mulyana, Deddy.**, *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar.* Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000.
- Soekanto, Soerjono.**, *Remaja dan Pola Rekreasinya.* Jakarta: BPK Gunung Mulia, 1989.
- Soekanto, Soerjono.**, *Remaja dan Masalah-Masalahnya.* Jakarta: BPK Gunung Mulia, dan Yogyakarta: Kanisius, 1996.
- Soekanto, Soerjono.**, *Sosiologi Suatu Pengantar.* Jakarta: Rajawali, 1994.
- Singarimbun, Masri.**, *Metode Penelitian Survei.* Jakarta: Pustaka LP3ES, 1995.
- Sumhudi, Mohammad Aslam.**, *Komposisi Riset Disain*, Jakarta: Lembaga Penelitian USAKTI, 1985.
- Surachmad, Winarno.**, *Dasar Teknik Research*, Bandung, 1970.

Tan, Melly G., *Metode Penelitian Masyarakat*, ed. Koentjaraningrat, Jakarta: Gramedia, 1983.

Vegeer, K.J., *Realitas Sosial – Refleksi Filsafat Sosial atas Hubungan Individu Masyarakat dalam Cakrawala Sejarah Sosiologi*. Jakarta: Gramedia, 1985.

DOKUMEN, JURNAL, MEDIA MASSA DAN UNDANG UNDANG

Ariadi, Septi. *Jawa Pos*, 15 Juni 2001.

Beli Ini, Beli Itu, Beli... *Jawa Pos*, 30 November 2001.

Chatting Tetap No. 1. *Jawa Pos*, 25 Oktober 2001.

Dunia Gemerlap (Dugem). *Surabaya Post*, 5 Mei 2001.

Drs. Pudja Eddie H., *Persepsi Remaja terhadap Perilaku Seksual*. *Surabaya Post*, 9 Desember 1985.

Daery, Viddy A.D., *VCD Porno Itenas yang Heboh, Cermin Gaya Gaul Anak Muda?*. *Jawa Pos*, 2 November 2001.

Emka, M., *Trend Kafe Gaul Mal*. *Popular* No. 161, Juni 2001.

Eksklusif dan Piawai Menyembunyikan Perilaku. *Jawa Pos*, 28 November 2000.

Kenali PMS Yuk. *Jawa Pos*, 7 Jan 2002.

Narkoba Suntik, 30 Persen Kena AIDS. *Jawa Pos*, 28 November 2000.

Suyanto, Bagong., Peneliti Muda Inovatif, Mengapa Langka?. *Surabaya Post*, 2 Mei 2001.

Sugihartuti, Rahmi., Penyalahgunaan Napza di Kalangan Pelajar. *Surabaya Post*, 27 Juni 2001.

Seks Sebelum Janur Melengkung. *Jawa Pos*, 24 Desember 2001.

Temanku Benaluku. *Jawa Pos*, 9 Oktober 2001.

LAMPIRAN

Perhitungan Validitas Data

Rumus yang digunakan untuk melakukan perhitungan validitas data yaitu :

$$r = \frac{N(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{[(N\sum x^2) - (\sum x)^2] [(N\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Untuk mengetahui signifikan tidaknya validitas suatu data, digunakan angka kritik nilai r dengan derajat kesalahan 5% untuk N = 100, digunakan :

Signifikansi 5% :

$$r_{table} = df_{90n} - \frac{(df_{90} - df_{100})}{10} \times 8$$

$$r_{table} = 0.25 - \frac{0.205 - 0.195}{10} \times 8$$

$$r_{table} = 0.197$$

Ini berarti bahwa bila r table nilainya diatas 0,197, maka data tersebut dianggap valid.



Validitas nilai

1. Koding no 7, untuk variabel status ekonomi sosial :

$$\begin{aligned}\Sigma x &= 115 \\ \Sigma x^2 &= 145 \\ \Sigma y &= 5666 \\ \Sigma y^2 &= 345162 \\ \Sigma xy &= 6698\end{aligned}$$

$$r = \frac{100(6698) - (115 \cdot 5666)}{\sqrt{[(100 \cdot 145) - (115)^2] [(100 \cdot 345162) - (5666)^2]}}$$

$$r = 0.3283$$

Signifikansi 5% = r analisis > r table, maka r analisis signifikan. Berdasarkan perhitungan diatas dapat diketahui bahwa pertanyaan untuk koding no. 117 valid untuk menjawab variabel status sosial ekonomi.

2. Koding no.12, untuk variabel SES untuk sumber pembiayaan kuliah.

$$\begin{aligned}\Sigma x &= 191 \\ \Sigma x^2 &= 459 \\ \Sigma y &= 670 \\ \Sigma y^2 &= 4927 \\ \Sigma xy &= 1391\end{aligned}$$

$$r = \frac{100(1391) - (191 \cdot 670)}{\sqrt{[(100 \cdot 459) - (191)^2] [(100 \cdot 4927) - (670)^2]}}$$

$$r = 0.548$$

Signifikansi 5% = r analisis > r table, maka r analisis signifikan. Berdasarkan perhitungan diatas dapat diketahui bahwa pertanyaan untuk koding no. 12 valid untuk menjawab variabel status sosial ekonomi.

3. Koding 69, untuk variabel pemanfaatan waktu luang

$$\begin{aligned}\Sigma x &= 187 \\ \Sigma x^2 &= 361 \\ \Sigma y &= 5923 \\ \Sigma y^2 &= 352159 \\ \Sigma xy &= 11102\end{aligned}$$

$$r = \frac{100(11102) - (187 \cdot 5923)}{\sqrt{[(100 \cdot 361) - (187)^2][(100 \cdot 352159) - (5923)^2]}}$$

$$r = 0.211139543$$

Signifikansi 5% = r analisis > r table, maka r analisis signifikan. Berdasarkan perhitungan diatas dapat diketahui bahwa pertanyaan untuk koding no. 12 valid untuk menjawab variabel pemanfaatan waktu luang.

4. Koding 138, untuk variabel faktor-faktor pembentuk perilaku

$$\begin{aligned}\Sigma x &= 140 \\ \Sigma x^2 &= 224 \\ \Sigma y &= 10553 \\ \Sigma y^2 &= 1128205 \\ \Sigma xy &= 14950\end{aligned}$$

$$r = \frac{100(14950) - (140.10553)}{\sqrt{[(100.224) - (224)^2] [(100.10553) - (10553)^2]}}$$
$$r = 0.2754$$

Signifikansi 5% = r analisis > r table, maka r analisis signifikan.
Berdasarkan perhitungan diatas dapat diketahui bahwa pertanyaan untuk koding no. 12 valid untuk menjawab variabel faktor-faktor pembentuk perilaku.

**Kuesioner Penelitian Perilaku Pemanfaatan Waktu Luang
di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga**

A. Identitas Responden.

- | | | | |
|----------------------|--|--|-------|
| 1. Nama : | | <input type="checkbox"/> | 1 |
| 2. Alamat asal : | 1. Surabaya 2. Luar Surabaya, sebutkan | <input type="checkbox"/> | |
| 3. Alamat Surabaya : | | | |
| 4. Umur : | th. (L/P) | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> | 2 - 4 |
| 5. Suku : | | | |
| 6. Status : | 1. Sudah Kawin 2. Belum kawin | <input type="checkbox"/> | 5 |
| 7. Agama : | 1. Islam 2. Kristen 3. Katolik 4. Hindu 5. Budha | <input type="checkbox"/> | 6 |
| 8. Prodi/Jurusan : | Semester : | | |

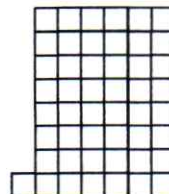
B. Status Sosial Ekonomi

- | | | | |
|--|--|--------------------------|----|
| 9. Selain menempuh pendidikan formal di jurusan tersebut diatas, apakah anda juga merangkap di prodi/jurusan atau perguruan tinggi lain?
1. Ya 2. Tidak | | <input type="checkbox"/> | 7 |
| 10. Kalau Ya, dimanakah anda menempuhnya, sebutkan | | | |
| 11. Apakah anda pernah dan/ atau sedang menempuh pendidikan non formal ?
1. Ya 2. Tidak | | <input type="checkbox"/> | 8 |
| 12. Apabila ya, pendidikan non formal apakah yang pernah dan/atau sedang anda tempuh?
a. Komputer
b. Bahasa Inggris
c. Bahasa asing lainnya
d. Bidang lainnya, sebutkan..... | | <input type="checkbox"/> | 9 |
| 13. Selain kesibukan kuliah, apakah anda juga bekerja ?
1. Ya 2. Tidak | | <input type="checkbox"/> | 10 |
| 14. Apabila ya, apakah pekerjaan anda sekarang ?
a. interviewer
b. marketing
c. wiraswasta
d. lainnya, sebutkan..... | | <input type="checkbox"/> | 11 |
| 15. Berapakah pendapatan yang anda hasilkan dari pekerjaan anda tersebut , sebutkan | | | |
| 16. Siapakah yang membiayai kuliah dan kebutuhan hidup anda sekarang ini ?
a. Biaya sendiri
b. Biaya orang tua
c. Saudara
d. Lainnya, sebutkan | | <input type="checkbox"/> | 12 |
| 17. Apabila anda mendapatkan biaya hidup dari pihak lain (orang tua, saudara, dan lain-lain) secara rutin, berapakah prosentase dana tersebut mampu menutup kebutuhan hidup anda setiap bulannya ?
a. 100%
b. 50% - 100%
c. > 50% | | <input type="checkbox"/> | 13 |

18. berapakah total pendapatan anda dalam satu bulan (iriman orang tua/keluarga, saudara/hasil kerja sendiri, dan lain-lain) sebutkan
19. berapakah pengeluaran anda untuk memenuhi kebutuhan hidup anda dalam satu bulan terakhir ?

Kebutuhan	Biaya
1. Konsumsi	
2. Pendidikan	
3. Pakaian	
4. Perumahan (Kost/kontrak)	
5. Kesehatan	
6. Hiburan	
7. Lain-lain, sebutkan	
Total	

14 - 62



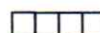
20. Dimanakah anda tinggal ?
1. Rumah sendiri
 2. Kontrakan
 3. Rumah famili
 4. Kost
 5. Lain-lain, sebutkan

63

21. Apakah fasilitas pribadi yang anda miliki saat ini?

Jenis fasilitas	jumlah	Indeks	Total
1. Mesin ketik			
2. Komputer			
3. Printer			
4. Handphone			
5. Tape recorder			
6. Televisi			
7. Sepeda			
8. Sepeda motor			
9. Mobil			
10. Lain-lain, sebutkan,			
Total			

64 - 67



22. Aakah anda memiliki tabungan ?
- a. Ya b. Tidak

68

23. Apabila ya, berapakah besar nilai tabungan saudara tersebut? Sebutkan

Pemanfaatan waktu luang

24. Berapakah SKS yang anda tempuh pada semester ini ?
1. 24 SKS
 2. 22 SKS
 3. 19 SKS
 4. 16 SKS
 5. lainnya, sebutkan

69

25. Berapakah rata-rata waktu yang anda pergunakan untuk kuliah pada setiap harinya dalam satu minggu?
1. 20 jam
 2. 18 Jam
 3. 16 jam
 4. 14 jam
 5. lain-lain, sebutkan.....
- 70
26. Apakah anda mempunyai kegiatan lain selain kuliah ?
1. Ya
 2. Tidak (langsung ke no.30)
- 71
27. Apabila anda juga bekerja, apakah motivasi anda bekerja ?
1. untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari
 2. mencari tambahan uang saku
 3. diajak teman
 4. mengisi waktu luang
 5. lain-lain sebutkan.....
- 72
28. Bagaimanakah status pekerjaan saudara?
1. tetap
 2. Honorer
 3. Paruh waktu
 4. Lain-lain sebutkan.....
- 73
29. Dalam satu minggu berapa harikah anda bekerja ?
1. setiap hari selama 1 minggu
 2. 2 hari sekali
 3. 3 hari sekali
 4. 1 minggu sekali
 5. lain-lain, sebutkan
- 74
30. Menurut anda lebih penting manakah antara kuliah dengan bekerja ?
1. lebih penting kuliah
 2. lebih penting bekerja
 3. dua-duanya sama penting
 4. tidak ada yang penting
 5. lain-lain, sebutkan
- 75
31. Selain kegiatan pokok (kuliah dan bekerja) berapa lamakah waktu luang yang anda miliki setiap harinya ?
1. 3 Jam
 2. 4 jam
 3. 5 jam
 4. 6 Jam
 5. 7 Jam
 6. lebih dari tujuh jam, sebutkan
- 76

32. Untuk mengisi waktu luang saudara dihari efektif kuliah (senin – jum'at) kegiatan apakah yang anda lakukan dalam satu bulan terakhir ?

Jenis Kegiatan	Frekuensi kegiatan		
	sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
1. Olah Raga			
2. Kegiatan keagamaan			
3. Organisasi			
4. Kegiatan akademis			
5. Hiburan/rekreasi			
6. Bekerja			
7. Kesenian			
8. Lainnya, sebutkan.....			

77 - 84

33. Kegiatan apakah yang anda lakukan untuk mengisi waktu luang di hari libur kuliah anda dalam satu bulan terakhir ?

Jenis Kegiatan	Frekuensi kegiatan		
	sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
1. Olah Raga			
2. Kegiatan keagamaan			
3. Organisasi			
4. Kegiatan akademis			
5. Hiburan/rekreasi			
6. Bekerja			
7. Kesenian			
8. Lainnya, sebutkan.....			

85 - 92

34. Dari berbagai kegiatan yang anda lakukan untuk mengisi waktu luang anda, manakah kegiatan yang paling sering anda lakukan dalam satu bulan terakhir ?

1. Olah Raga
2. Kegiatan keagamaan
3. Organisasi
4. Kegiatan akademis
5. Hiburan/rekreasi
6. Bekerja
7. Pacaran/kencan
8. Lainnya, sebutkan.....

93

35. Apakah hobi yang anda sukai ?

1. Olah Raga
2. Kegiatan keagamaan
3. Organisasi
4. Kegiatan akademis
5. Hiburan/rekreasi
6. Bekerja
7. Kesenian
8. Lainnya, sebutkan.....

94

36. Apakah anda aktif di organisasi kemahasiswaan intra kampus di tingkat fakultas dalam satu bulan terakhir ?

1. Ya
2. Tidak (jika tidak langsung ke no. 39)

95

69. Apakah prestasi yang pernah anda raih dalam kegiatan tersebut? Sebutkan

70. Apabila anda memanfaatkan waktu luang anda untuk kegiatan rekreasi/hiburan? ?
 1. Ya 2. Tidak(langsung ke no.) 126

71. Jika ya, sebutkan kegiatan tersebut 127
 1. jalan-jalan ke Mall
 2. ke tempat wisata
 3. ngobrol dengan teman
 4. Ngobrol dengan keluarga
 5. mendengarkan musik
 6. ke tempat hiburan malam
 7. Nonton Televisi
 8. lainnya sebutkan.....

72. Apakah alasan anda untuk mengikuti kegiatan tersebut ? 128
 1. Menambah pengalaman
 2. Menambah pengalaman berorganisasi
 3. ikut-ikutan
 4. diajak teman
 5. lainnya, sebutkan.....

73. berapa jamkah rata-rata yang anda lakukan dalam satu minggu untuk mengikuti kegiatan rekreasi? 129
 1. 30 menit
 2. 1 jam
 3. 2 jam
 4. 3 jam
 5. 4 jam
 6. lainnya, sebutkan.....

74. Dalam memanfaatkan waktu luang anda, Apakah anda juga melakukan aktifitas yang melanggar norma sosial dibawah ini?

Jenis Kegiatan	Frekuensi kegiatan		
	sering	Kadang-kadang	Tidak pernah
1. Minum minuman keras			
2. Mengonsumsi narkoba			
3. Seks di luar nikah			
4. Perjudian			
5. Lain-lain sebutkan.....			

130 - 134

75. Sejak kapan anda melakukannya pertama kali? 135
 1. Sejak sebelum SMU
 2. Sejak SMU
 3. Sejak Kuliah

76. Berapa kali rata-rata kegiatan tersebut anda lakukan dalam setiap minggunya?

1. setiap hari selama 1 minggu
2. 2 hari sekali
3. 3 hari sekali
4. 1 minggu sekali
5. lain-lain, sebutkan

136

Faktor-Faktor Pembentuk Perilaku

77. Dari berbagai kegiatan untuk memanfaatkan waktu luang yang anda kerjakan, Bagaimanakah penilaian anda terhadap peran masing-masing kegiatan tersebut dalam pemenuhan kebutuhan anda?

Jenis Kegiatan	Penilaian peran kegiatan	
	Kebutuhan mendasar	Kebutuhan tambahan
1. Olah Raga		
2. Kegiatan keagamaan		
3. Organisasi		
4. Kegiatan akademis		
5. Hiburan/rekreasi		
6. Bekerja		
7. Kesenian		
8. Lainnya, sebutkan.....		

137 - 144

78. Bagaimanakah penilaian anda terhadap manfaat masing-masing kegiatan tersebut bagi kesehatan fisik anda?

Jenis Kegiatan	Manfaat bagi kesehatan fisik		
	Sangat bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
1. Olah Raga			
2. Kegiatan keagamaan			
3. Organisasi			
4. Kegiatan akademis			
5. Hiburan/rekreasi			
6. Bekerja			
7. Kesenian			
8. Lainnya, sebutkan.....			

145 - 152

79. Bagaimanakah penilaian anda terhadap manfaat masing-masing kegiatan tersebut bagi kesehatan psikis anda?

Jenis Kegiatan	Manfaat bagi kesehatan psikis		
	Sangat bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
1. Olah Raga			
2. Kegiatan keagamaan			
3. Organisasi			
4. Kegiatan akademis			
5. Hiburan/rekreasi			
6. Bekerja			
7. Kesenian			
8. Lainnya, sebutkan.....			

153 - 160

80. Bagaimanakah penilaian anda terhadap manfaat masing-masing kegiatan tersebut untuk memperluas pergaulan anda?

Jenis Kegiatan	Manfaat untuk memperluas pergaulan		
	Sangat bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
1. Olah Raga			
2. Kegiatan keagamaan			
3. Organisasi			
4. Kegiatan akademis			
5. Hiburan/rekreasi			
6. Bekerja			
7. Kesenian			
8. Lainnya, sebutkan.....			

161 - 168

81. Bagaimanakah penilaian anda terhadap manfaat masing-masing kegiatan tersebut sebagai wahana evaluasi diri anda?

Jenis Kegiatan	Manfaat sebagai wahana evaluasi diri		
	Sangat bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
1. Olah Raga			
2. Kegiatan keagamaan			
3. Organisasi			
4. Kegiatan akademis			
5. Hiburan/rekreasi			
6. Bekerja			
7. Kesenian			
8. Lainnya, sebutkan.....			

169 - 176

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

82. Bagaimanakah penilaian anda terhadap manfaat masing-masing kegiatan tersebut sebagai wahana belajar bersikap dewasa anda?

Jenis Kegiatan	Manfaat belajar bersikap dewasa		
	Sangat bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
1. Olah Raga			
2. Kegiatan keagamaan			
3. Organisasi			
4. Kegiatan akademis			
5. Hiburan/rekreasi			
6. Bekerja			
7. Kesenian			
8. Lainnya, sebutkan.....			

177 - 184

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

83. Bagaimanakah penilaian anda terhadap manfaat masing-masing kegiatan tersebut sebagai wahana belajar mengambil keputusan sendiri?

Jenis Kegiatan	Manfaat belajar mengambil keputusan sendiri		
	Sangat bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
1. Olah Raga 2. Kegiatan keagamaan 3. Organisasi 4. Kegiatan akademis 5. Hiburan/rekreasi 6. Bekerja 7. Kesenian 8. Lainnya, sebutkan.....			

185 - 192

84. Dalam memanfaatkan waktu luang anda, bagaimanakah faktor kesenangan pribadi berperan sebagai alasan memilih jenis kegiatan yang anda lakukan?

Jenis Kegiatan	Faktor kesenangan pribadi		
	Sangat bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
1. Olah Raga 2. Kegiatan keagamaan 3. Organisasi 4. Kegiatan akademis 5. Hiburan/rekreasi 6. Bekerja 7. Kesenian 8. Lainnya, sebutkan.....			

193 - 200

85. Dalam memanfaatkan waktu luang anda, bagaimanakah faktor kebiasaan keluarga berperan sebagai alasan memilih jenis kegiatan yang anda lakukan?

Jenis Kegiatan	Faktor kebiasaan keluarga		
	Sangat bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
1. Olahraga			
2. Kegiatan keagamaan			
3. Organisasi			
4. Kegiatan akademis			
5. Hiburan/rekreasi			
6. Bekerja			
7. Kesenian			
8. Lainnya, sebutkan.....			

201 - 208

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

86. Dalam memanfaatkan waktu luang anda, bagaimanakah faktor kesenangan dan kepentingan kelompok bermain berperan sebagai alasan memilih jenis kegiatan yang anda lakukan?

Jenis Kegiatan	Faktor kesenangan kelompok bermain		
	Sangat bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
1. Olahraga			
2. Kegiatan keagamaan			
3. Organisasi			
4. Kegiatan akademis			
5. Hiburan/rekreasi			
6. Bekerja			
7. Kesenian			
8. Lainnya, sebutkan.....			

209 - 216

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

87. Dalam memanfaatkan waktu luang anda, bagaimanakah faktor mengaktualisasikan gengsi/ prestise berperan sebagai alasan memilih jenis kegiatan yang anda lakukan?

Jenis Kegiatan	Faktor prestise/gengsi		
	Sangat bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
1. Olahraga			
2. Kegiatan keagamaan			
3. Organisasi			
4. Kegiatan akademis			
5. Hiburan/rekreasi			
6. Bekerja			
7. Kesenian			
8. Lainnya, sebutkan.....			

217 - 224

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

88. Dalam memanfaatkan waktu luang anda, bagaimanakah faktor mengaktualisasikan status sosial ekonomi anda, berperan sebagai alasan memilih jenis kegiatan yang anda lakukan?

Jenis Kegiatan	Faktor aktualisasi status		
	Sangat bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
1. Olahraga			
2. Kegiatan keagamaan			
3. Organisasi			
4. Kegiatan akademis			
5. Hiburan/rekreasi			
6. Bekerja			
7. Kesenian			
8. Lainnya, sebutkan.....			

225 - 232

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

89. Dalam memanfaatkan waktu luang anda, bagaimanakah faktor pengaruh lingkungan masyarakat berperan sebagai alasan memilih jenis kegiatan yang anda lakukan?

Jenis Kegiatan	Faktor aktualisasi status		
	Sangat bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
1. Olahraga			
2. Kegiatan keagamaan			
3. Organisasi			
4. Kegiatan akademis			
5. Hiburan/rekreasi			
6. Bekerja			
7. Kesenian			
8. Lainnya, sebutkan.....			

233 - 240

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

90. Dalam memanfaatkan waktu luang anda, bagaimanakah faktor media massa berperan sebagai alasan memilih jenis kegiatan yang anda lakukan?

Jenis Kegiatan	Faktor media massa		
	Sangat bermanfaat	Kurang bermanfaat	Tidak bermanfaat
1. Olahraga			
2. Kegiatan keagamaan			
3. Organisasi			
4. Kegiatan akademis			
5. Hiburan/rekreasi			
6. Bekerja			
7. Kesenian			
8. Lainnya, sebutkan.....			

241 - 248

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

91. Apakah ada hal-hal lain yang dapat ditambahkan dalam wawancara ini (berkaitan dengan tema)?